スーパーTVゲームマガジン

MONTHLY

HIPPON SUPER!

ヒッポンスーパー

1991年4月4日発行(毎月4日発行) 第6巻第4号通巻108号)
昭和61年7月11日第3種郵便物認可

SUPER-FAMICOM FAMICOM PC-ENGINE
MEGA-DRIVE GAME-BOY …etc.
FOR ALL TV GAMES

490YEN

TVゲーム全機種に対応した高密度情報を満載!! スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、お買い得ソフトはいったいどれか!? ヒッポンスーパー! ですべてがわかる!!

★特別企画
スーパーファミコンが創る RPGの新しい波!
ドラゴンクエストV、ウィザードリィV
ファイナルファンタジーIVをめぐって

★特別取材
ゲーム業界就職最前戦!!

好評連載中!! ★ウィザードリィ外伝第3部
「復讐鬼の城」作/石垣 環

★好評連載中
中古ソフト情報局

★HOT GAME REVIEW
イースIII/シャイニング&ザ・ダクネス/大航海時代
いただきストリート/ゼロヨンチャンプ/パロディウスGB版
スーパー桃太郎電鉄/ダライアスツイン/サイレントデバッガーズ
CYBER CITY OEDO808

★今月の1本!
シャイニング&ザ・ダクネス

4

APR. 1991

CAPCOM

SUPER REAL FIGHTING ACTION

戦慄のバイオレンスに世界が震えた。

ここは、暴力集団マッドギアの悪業に荒廃を続けるメトロシティ。
街を救うため、そして人質に捕らわれたジェシカを取り戻すため、
最強の男が立ち上がった。斬れ者のコーディー、
怪力のハガー。2人の力をもって奴らを叩きつぶせ！
目にも止まらぬジャンプ技と連続技、息をも
止める必殺技。限界を超えた正義の怒りが、
スーパーファミコンならではの
超リアルアクションで
縦横無尽に炸裂する。

'91 F3000☆F-3全戦参戦！カプコンは全開フルパワーだ!!

スーパーファミコン®用カセット
"ファイナルファイト"
大好評発売中
定価8,500円

©CAPCOM 1990 ALL RIGHTS RESERVED.
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
この価格には消費税は含まれておりません。

株式会社カプコン
本 社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03) 3440-0438

HALKEN

ジャンボ尾崎の
ホールインワン・コン

抽選(おもちゃ券&テレカ)で総計1,000名様にプレゼント!!

テスト

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom

ホールインワン、出したらVV（ブイブイ）うれしいぞ!!

**あのジャンボが、コース設計を監修。SFCの機能と特長を駆使して、超リアル。
美しい起伏、ボールの跳ね方、転がり、
さらにはコース拡大や断面などがひと目でわかる、3D View Systemまで。
ゴルフゲームの頂点、ついに登場!!**

SFC〈ジャンボ尾崎のホールインワン〉のショートホールで、
ホールインワンを出したキミに、ジャンボからプレゼント。

▼ジャンボからのお知らせ

ボクがコース設計を監修した〈ジャンボ尾崎のホールインワン〉、のショートホールでホールインワンにチャレンジしてくれ。見事一発で入れた人には、ボクからのプレゼントがあるョ。その応募は、すべてのショートホールでチャレンジ。ホールインワンを出すと成功の画面が出てパスワードが画面下に表示されます。そのパスワードと、ホールインワンをした時のスナップ写真をHAL研究所「ジャンボ尾崎のホールインワンコンテスト係」へ送ってください。（パスワードだけでも可）このページのポラロイドを参考に。普通のプリントでもOK。

その送り先は、郵便番号101 東京都千代田区神田富山町25サンクス神田ビル4F株式会社ハル研究所「ジャンボ尾崎のホールインワンコンテスト係」

その応募期間は、3〜6月末。末日消印有効。毎月末に締め切り、発表キャンペーン期間中、毎月のファミコン専門誌上で発表、もしくは商品の発送にかえさせていただきます。

気になるプレゼントは、毎月、おもちゃ券（1万円分）を50名に。ジャンボ尾崎のテレホンカード（50度数）を200名に。4ヵ月間で、合計1,000名のジャンボなプレゼントだ。

▼ジャンボからのアドバイス

ショートホールの距離にあったクラブを選ぶこと。風の向き、強さも考えること。落としてからのラン（転がり）が決め手だネ。何度でもチャレンジすること。

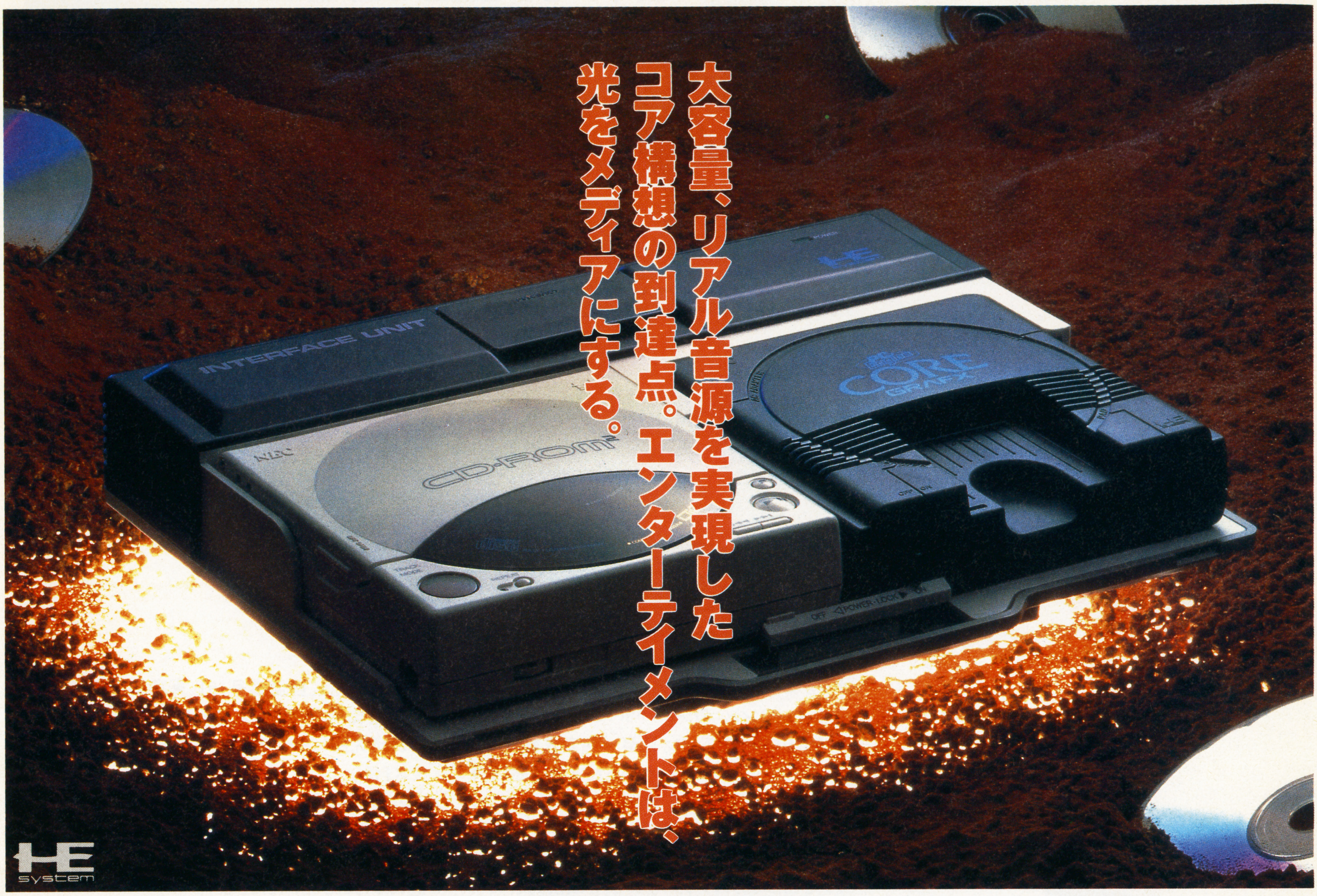
ジャンボ尾崎のホールインワン
2月23日発売　¥8,900（税込）

HOLE IN ONE

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-3252-6344

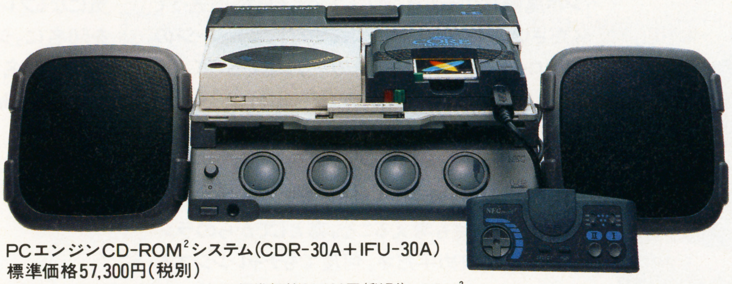
NEC

大容量、リアル音源を実現した
コア構想の到達点。エンターテイメントは、
光をメディアにする。



ハンパなロープレは、もういらない。（大竹まこと）

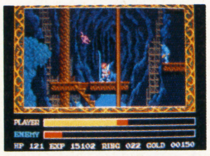
ROM ROM



PCエンジンCD-ROM^{2}システム（CDR-30A＋IFU-30A）
標準価格57,300円（税別）
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円（税別）〉、ROM^{2}アンプ〈標準価格24,800円（税別）スピーカーを含む〉は別売りです。

PCエンジンコア構想の到達点、CD-ROM^{2}システム。540メガバイトにおよぶ大容量は、表現力や情報量に圧倒的な差を見せつけ、CDならではのデジタルサウンドによる生の音楽や肉声が、かつてない迫力を生み出す。ゲームを越えたスーパーエンターテイメントメディア。感動は光の次元へと突入する。

超本格RPG続々登場。PCエンジンだから、CDロムだから、RPGの奥行きがちがう。



アドルの新たなる冒険。
不朽の名作イースI・IIの続編、ついに登場。

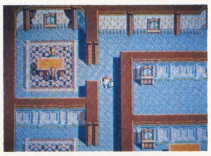
イースIII ワンダラーズフロムイース

希望小売価格7,200円（税別）
©1991 HUDSON SOFT ©1989 FALCOM
3月22日発売

アニメを超えたスーパービジュアルRPG。
あの前作が、パワーアップ。

コズミックファンタジー2 冒険少年バン

希望小売価格6,780円（税別）
©1991 TELENET JAPAN ©1991 OCHI KAZUHIRO
4月上旬発売予定



パソコン版で多くのファンを魅了した大傑作、
CDロムに超完全移植。

魔晶伝紀 ラ・ヴァルー

希望小売価格7,200円（税別）
©KOGADO STUDIO
3月22日発売予定

時空を超えて展開される壮大な戦いの譜。
パソコンARPGの名作登場。

エグザイル～時の狭間へ～

希望小売価格6,780円（税別）
©TELENET JAPAN 1991
3月29日発売

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円（税別）〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PRODUCED BY
K2
ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY
夢の世界へ旅立ちだ！
魔法使いテイパーがつくりだした夢の世界。
そこはとっても不思議なファンタジックワールド。
どこか憎めない愉快な敵キャラ達を相手に繰り広げる冒険活劇は、
楽しさいっぱいのドリームマッチだ。
多彩でユニークなパーツ（頭、胴、武器）を組み合わせて
自由につくれるキャラクターはこのゲームの最大の魅力。
新しい発想とアイデアを満載したココロンはキミを
不思議な未体験ゾーンへ運んでくれるファンタジックアクションゲーム。
さあ、楽しい夢の世界へ出発だ。
ファンタジックアクションゲーム
COCORON
ココロン
5月1日発売予定
予価 6,500円（税別）
株式会社 タケル
〒110 東京都台東区台東3-8-12 第8江波戸ビル3F
TEL. 03-3839-1013
当社はブラザー工業㈱のソフトベンダー武尊とは異なる会社です。
ブランド名募集
㈱タケルでは新たにブランド名を募集しています。今までにない、親しみやすい名前を考えて下さい。右記住所ブランド名募集の係まで、ハガキで送って下さい。お待ちしています。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ゲーム音楽だから音に

KEY PERSON

◆ゲームミュージックコンポーザー

古代祐三氏

こだわる

■インタビュー・構成／手塚一郎
■撮影／石川徹

古代祐三(こしろゆうぞう)という名前を聞いたことがあるだろうか。初めて耳にした人もいると思う。

例えば、ファミコンでは「ドラゴンクエスト」の音楽を担当したすぎやまこういち氏が有名だ。ファミコンが好きならば知らない人はいない、と言ってもいい。

対する古代祐三氏はパソコンゲーム業界での超ビッグネーム。主に日本ファルコムの作品の音楽を手がけた。代表作に「イースⅠ、Ⅱ」「ソーサリアン」「ザ・スキーム」「ミスティ・ブルー」などがある。

またホビーマシンでは、ファミコン「ドラゴンスレイヤーⅣ」、メガドライブ「スーパー忍」に曲を提供した。

これらの楽曲を聴いて驚くのは、音の良さである。曲ももちろん凄いのだが、さらに凄いのが限りなく楽器に近い音を出せるその技術なのだ。

どうして、こんな音が出せるのか？

そんな古代氏が話題のスーパーファミコンにチャレンジした。サンプリング音源8音という豪華なハードで、彼はどのようにして曲を創ったのだろう。

早速、インタビューをしてみた。

とにかくゲームが好きだった

――まず教えていただきたいのは、なぜコンピュータ上で音楽を創ろうと思ったのか、ということなのですが。

古代　ぼくが高校3年生の頃だったかな、アーケードゲームの「ドルアーガの塔」の音楽に感動したんです。ああ、こういう音楽もあるのか、と。音楽を聴くためにゲームをプレイしたりもしました。

――そういう人って多いですよね。

古代　ええ。ただ、それだけでコンピュータ音楽をやってみようとは思いませんでしたね。それをやろうとしても高3では機械を揃えるお金もありませんし…。

――だからパソコンを？

古代　そうです。NECのパソコンPC8801SRで「テグザー」というゲームを見まして……これはゲーム自体も楽しかったんですが、それ以上に音楽がショッキングで、これならぼくにでも買えると。

――なるほど。それでパソコン音楽をはじめたわけですね。ところで、最初はどんな曲を創っていたんですか？

古代　やっぱりゲーム音楽――アーケードゲームのコピーです。というのも、「マイコンベーシックマガジン（パソコン雑誌）」でナムコゲームの音楽プログラム・コンテストをやっていたので、それに応募しようとしていたからです。

――結果は、どうでした？

古代　結構納得のいくものが創れまして、それがそのままパソコン業界で働く足がかりになりました。「ベーシックマガジン」のライターをやりながら腕をみがいて…。

――それで日本ファルコムへ？

古代　はい。アルバイトですが。

――古代さんの創るパソコン音楽で凄かったのは、やはり音色――つまり良い音が出せているという点だと思いますが、この技術は、そうすると既存のゲーム音楽をコピーしていた時代に培ったわけですか？

古代　ええ、そうですね。ぼくはゲームが大好きなものですから。ゲームをやっていなかったら、今のぼくはないでしょうね。

――それでは、どんなゲームが好きですか？

古代　たくさんありすぎて（笑）。やっぱりシューティングゲームですね。あと、アクションとか。

――RPGとかは？

古代　あまり遊びませんね。

――では、好きなゲーム音楽を。

古代　うーん、やっぱりコナミかな。最近では、ファミコン版の「パロディウスだ！」のエンディングの曲が良かったですね。

――パロディウス音頭（笑）。

古代　ええ。あれは最高です。

――続いて……。

古代　影響を受けたゲーム音楽ですか（笑）。

――はい（笑）。

古代　やっぱりコナミですね。特にPSGの音の創り方が上手いなあ、と。

――そういえば、コナミのMSX用ゲームをかなりお好きだとか。

古代　大好きです。ゲームも好きですが、音楽も好きで……ずいぶん勉強させてもらいました。

――具体的には？

古代　効果音とか、ですね。

――なるほど。

古代　MSXの中にはプログラムの処理速度を落とせる機能の付いているものがあるんです。そこで、聴きたい効果音のところで遅くして勉強する（笑）。それまではテープレコーダーのリールの部分を指でおさえて聴くとか涙ぐましい努力をしてましたから。MSXにはお世話になりました。

――これは、本当にゲームが好きでないとできませんね。

古代　ええ、ぼくもそう思います。好きだからこそ、好きで好きでたまらないからこそ努力するんです。だから手を抜いたりはできません。また、そういった感じの音楽に出会うと悲しくなりますね。

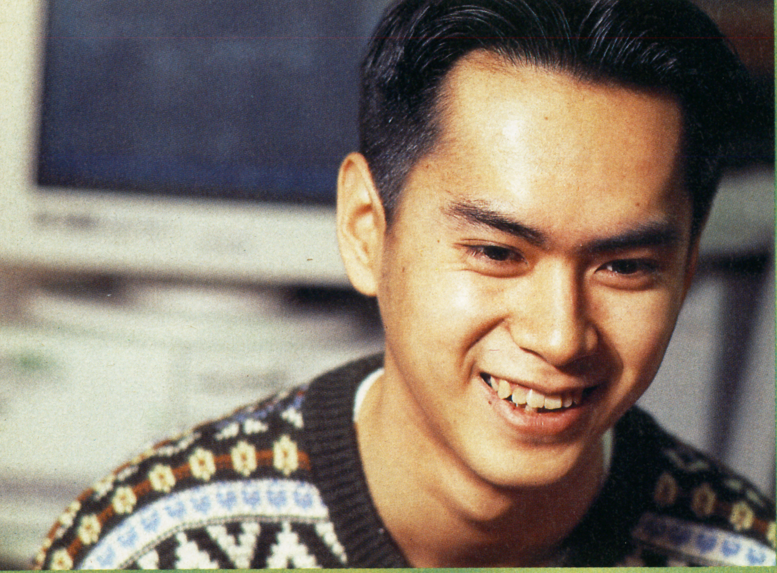
DATA　**ザ・スキーム**

パソコンPC8801SRシリーズ用の音源として登場した「サウンドボードⅡ」。この性能は凄まじく、パソコンとは思えないほどの音を出すことができる。そこで古代氏が書き下ろしたのが「ザ・スキーム」というゲームの音楽。ユーロビートとイングヴェイ・マルムスティーン（ロックギターの早弾きで有名）を意識したという。アレンジには、最近メジャーとなったハウスっぽいバンド「ソフトバレエ」が参加。当時はデビュー前で、こちらのファンにも要チェックの一枚となっている。元のゲームよりも売れてしまったというめずらしいこのアルバムは、古代氏初のソロアルバムだ。

「INTO THE LAIR」「BEATH WORLD」他全23曲収録。CD（25A2－8）、¥2550（税抜き）、'89年4月発売、アルファレコード

PROFILE

こしろゆうぞう…1967年12月12日生まれ。株式会社エインシャント所属。パソコンゲームミュージックの第一人者。「イースⅠ、Ⅱ」「ソーサリアン」などが代表作。後にファミコン、メガドライブを経て、スーパーファミコン「アクトレイザー」の音楽を担当。誰も書かなかったゲーム音楽を目指す。



DATA　ザ・スーパー忍&ワークス

メガドライブ用のアクションゲームとしてヒットした「スーパー忍」に加え、パソコンX68000用「ボスコニアン」、いとうせいこう氏原作の映画「ノーライフキング」の中のゲーム音楽を収録した一枚。

「スーパー忍」はPC88のサウンドボードIIバージョンであり、メガドライブ版と聴き較べてみるのも楽しみのひとつだ。古代氏の作風がハウス色を濃くしはじめたのもこの頃からだ。が、単なる好みの音楽ではなく、民族調やヒップホップなどをゲームに合わせてアレンジ、意外性のある作品に仕上がった。アレンジだけでなく、古代氏はMIDIなどを使い、演奏も手掛けた。

「THE SINOBI」「TERRIBLE BEAT」他全26曲収録。CD（25A2−53）、¥2550（税抜き）、'89年12月発売、アルファレコード

SFCで音楽を書いてみて

――古代さんは、これまでにPC8801、PC9801、X68000などのパソコンの他にファミコン、そしてメガドライブとたくさんの機種で音楽を創られてきたわけですが、今回はスーパーファミコンに挑戦しました。どうでしたか？

古代　やっぱり苦労しましたね。初めての機種ということもありますし。

――スーパーファミコンの曲作りというのは他のパソコンとかホビーマシンとかとは違うのですか？

古代　ええ、かなり違います。例えばパソコンやメガドライブなどのFM音源ならこれまでに蓄積したノウハウもありますし、また自分のパソコンでプログラムできたりします。ところがスーパーファミコンはサンプリング音源というのを使っていて、曲はもちろん、音作りまでが違った方法でやらなくてはならないんです。

――サンプリングで曲を創っていくのですか？

古代　はい。これはソニーのNEWSというコンピュータで、この上で楽符エディタと音色エディタを走らせています。

――もう少し具体的にお願いします。

古代　楽符エディタの方は特に問題はないんです。曲を考えて打ちこむだけですから。問題は音作りの方です。

――そこがFM音源とかと違うところなのですね。

古代　ええ。FM音源のようにパラメータを設定するのではなく、シンセサイザーなどで音を作ります。それを音色エディタに取りこんで修正を加えるのですが、容量との戦いがありまして、この部分がとても苦労しました。

――つまり、データを圧縮するわけですね。

古代　そうです。

――圧縮すると音はどのように変化するのでしょう。

古代　変に圧縮してしまうと元の音とは似ても似つかない音になります。生音を取りこんでから最初にすることは、それをフォルマントとループに分ける作業です。前者は圧縮できないので、後者のループをどこまで縮められるかが問題となります。

――もう少し具体的な説明をお願いします。

古代　例えば「カァー」という音をサンプリングしたとします。これだと「カ」の部分がフォルマント、「アー」がループとなります。

――母音と子音みたいなものですね。

古代　そうです。母音の部分――「アー」を圧縮するわけですね。ただ、圧縮には限界があって、先にも言ったように変な音になってしまったり、もっと悪い時にはノイズまで発生してしまいます。

――すると、パソコンでは音色のパラメータで腕の差が出ましたが、スーパーファミコンではループの圧縮で良い音になるか、悪い音になってしまうかが決定されることになりますね。

古代　はい。本当は圧縮しないのが一番いいわけで、そうすれば基本的にCDと大差ないことが可能なわけで。でも、そうするとメモリに収まらなくなってしまう。

――さて、こうやって曲と音とが完成したわけですが、次はどのようなことをするのでしょうか？

古代　残った作業は「スーパーファミコン・サウンドエミュレータ」に曲と音とを落としこんで完成となります。ところが、また手直しが必要になったりすることもあるんです。

――例えば？

古代　というのも、曲と音とを別に作っているので、どうしても最初のイメージと違ってしまう場合があるんです。確かに楽符エディタに打ちこんだ曲をあらかじめ聴くことはできます。が、このための音はその曲に合わせたものではないですから、この時点では完全な曲を聴けないことになりますよね。

――なるほど。そうするとパソコンで音楽を創る方が楽ですか？

古代　どっちも大変ですよ（笑）。

――でも、お話を聞いているとスーパーファミコンの方が大変そうな感じがしてしまうのですが。

古代　スーパーファミコンもいろいろできるので創りやすい場合もあります。例えばスーパーファミコンはサンプリング音源8音ですが、やり方次第ではもっとたくさんの音を出せたりするんです。

――つまりサンプリングを上手く使う、と。

古代　そうです。簡単に言うと和音をサンプリングしてしまえば1音で2音分鳴らせることになりますから。

――3つの和音なら1音で3音も鳴らせることになりますね。

古代　ただ、そうは簡単にいかないんです。和音をサンプリングした場合、その音は常に和音であるわけなので、曲作りに制限が加わることになりますから。その辺りをきちんと計算しておかないと妙な曲になってしまいます。

――やっぱりスーパーファミコンは難しいですね（笑）。

古代　いやー（笑）。でも、こういった苦労は楽しいですよ。こんなことをやったらみんなビックリするだろうなとか、こうしたら聴いた人が感動してくれそうだとか考えながらやると力が沸いてきますし。だから、スーパーファミコンの音楽はステレオで聴いてほしいですね。

「アクトレイザー」を聴いてほしい

――さて、それでは今度は実際に「アクトレイザー」の曲を創ってみての感想をお願いします。

古代　やっぱり大変でしたね。スーパーファミコンの規格が突然変わってしまったりとか。

――RAMの容量ですね。

古代　ええ、これは驚きました。一気に2倍に増えたんですから。

――RAMが増えると曲作りに影響はありますか？

古代　あります。いろいろと出来るようになりますからね。「アクトレイザー」の場合はサウンド用に68Kバイト――ビットに直すと0.5Mビット確保しました。ただしこの中には現在鳴るであろう音の楽符や音色、デジタルエコーのワーク、ヘッダー関係などなど全部を収めなくてはならないのです。

――すると、曲の長さにも限界がありますね。

古代　「アクトレイザー」で一番長い曲はエンディングテーマですが、あれもかなり苦労しました。

スーパーファミコン用ソフト「アクトレイザー」

1990年12月、エニックス初のスーパーファミコン用ソフトとして「アクトレイザー」は発売された。人を導き繁栄させることをを目的としたクリエイションモードと、剣と魔法とを駆使し魔物を倒していくサイドビューのアクションモードの2つを備えている。

プレイヤーが演じるのは神。そのことも手伝ってか音楽はオーケストラ色を強く打ち出している。これを聴けばスーパーファミコンの音源の素晴らしさを知ることができるはず。ただ、古代氏によれば、まだ100%使いこなしたわけではないというので、さらに凄いゲーム音楽が登場するのも、それほど遠い未来のことではないだろう。楽しみにしていたい。

➡「アクトレイザー」エニックス 1990年12月16日発売 8000円 6M

©1990 古代祐三 ©㈱クインテット ©ENIX

――鳴る可能性のある曲は全部RAM上に置くとは、つまり効果音もそういうことになりますが。

古代　そうです。鳴らすべきものがRAMの上にない時は、それをROMから持ってこなくてはならなくて、その転送と圧縮したデータを展開する時間は曲だけではなく、ゲームまでも止まってしまいますから。それがステージクリア時とかボスキャラの直前ならわかりますがそれ以外でそういったことをするのは、やはり望ましくないですからね。

――「アクトレイザー」の曲の依頼を受けた時、それに対する注文とかはありましたか？

古代　いえ、特にありませんでした。自分なりに考えて、ですね。

――オーケストラ風にしたのも、ご自分の考えですか？

古代　なぜ、オーケストラ風にしたのかといえば、ぼくこれまでそういったタイプのものを創ったことがないという単純な理由からですね。ゲームで、映画的な聴かせ方はできないか、と思いまして。

――確かにこれまでのゲームではオーケストラ的なものはなかったですね。

古代　「ドラゴンクエスト」シリーズは結果としてオーケストラとなりましたが、元の曲はポップな感じですよね。ファミコンの音源には限界がありますし。「アクトレイザー」で気をつけたのは、オーケストラでもありながらもアクションのリズムを崩さないように、という点です。

――オーケストラ風の音楽は書こうとして書けるものなのですか？

古代　ぼくの母はピアノの先生をやっていて、よく泣きながらも弾かされたりしましたし、ずいぶんクラシックも聴きました。最近でもクラシックは聴きますよ。大編成ものとか近代的なものですね。マーラーとかが好みかな。

――「アクトレイザー」の曲作りにお手本とした曲とかはありますか？

古代　ジョン・ウィリアムスですね（笑）。スターウォーズとか聴きまくりました。

――なるほど。それでは「アクトレイザー」の曲をどうやって書いたかを説明していただけますか。

古代　今回に限らず、ぼくはまずインパクトから考えます。どういった曲を書けば聴いた人が驚くかとか、どういう盛り上げ方をすれば感心してくれるとか。

――聴く人の心理を計算するわけですね。

古代　そこから曲を構成します。次にすることは必要な音を決めることです。先にも言いましたが複数の音をサンプリングでひとつにまとめたりして曲の厚みを維持します。これが終われば、あとは打ちこみをして、チェックすると。

――どの辺が一番苦労しましたか？

古代　やっぱりオーケストラを目指したのですから、聴いた人が「おっ、これはオーケストラだな」と思わせなければならないわけで苦労しました。オーケストラ以外の音に聴こえてはいけないんです。違った評価をされてもうれしくないし。

――今回の「アクトレイザー」の中ではどの曲が一番出来がいいと思いますか？　あるいは一番好きな曲でも構いません。

古代　どれも好きですね。苦労した分、愛着がありますし。うーん、一番好きなのはクリエイションモードの曲かな。あれは普通の曲のようにも聴こえますが、実はきちんとした知識がないと書けないんですよ。そういった音楽面での自信がある曲と言えますね。それから……。

――それから？

古代　フィルモアのアクションモードの曲って全体から見ると浮いているような感じがしませんか？

――言われてみれば、そんな気がしますが。

古代　あれは一番最初に創った曲なんですよ。だから、少し軽い（笑）。後半に向かうに従って安定してきたのは、つまりスーパーファミコンのハードに慣れてきた証拠です。ゲームをしながらだと、あまりわからないかもしれませんが。

――CDで聴くとバレてしまう（笑）。

古代　そうです（笑）。ラストのボスのオンパレードぐらいで完璧に固まった感じ。

――効果音については、どうですか？

古代　基本的には普通の曲と同じ創り方です。実はダメージを受けた時の呻き声とかは、ぼくの声だったりして。それから、メモリを有効に使うためにいくつかの効果音をひとつのサンプリングデータを使いまわしたりもしました。例えば、やられた時の「ウッ！」という声と、敵が弓を射つ時の「ピュッ！」は同じなんです。

――音色が同じで楽符が違うと。

古代　ミニキーボードにサンプリング機能がついたやつがありますね。マイクで録った音や声に音階をつけて弾けるという。簡単に言うと、あの原理と同じです。

――最後の質問です。古代さんの目標はズバリ何ですか。夢でも構いません。

古代　誰も書いたことのないゲーム音楽を創ることかな。ゲーム音楽としても、普通の音楽としても通用するものをこれからも創ってはいきますが、基本的には誰もやらないことをしたい、ですね。あ、あと普通のミュージシャンみたいなこともしたいと思ってます。実は日本の音楽業界に不満を持っているんです。日本人は耳が悪い――外国の音楽を聴くたびにそれを痛感するので、それをくつがえしたいと思います。

――なるほど。世界に通用する――つまり映画音楽のようなゲーム音楽が書きたいというわけですね。

古代　はい。

――それでは、最後に一言お願いします。

古代　みなさん、「アクトレイザー」を聴いてください。長所も短所もありますが、これだけの音をだせたのも、スーパーファミコンというハードがあったからです。音楽を聴きながら、スーパーファミコンの素晴らしさを少しでも感じ取ってもらえればうれしく思います。ただ、ぼくもまだこの音源を100％使いこなしたわけではありませんので、次回作は「アクトレイザー」を大きく上回わる音楽を作るでしょう。幸い次回作も決まり、こちらは音関係にたくさんメモリを割けそうです。みなさんの期待に沿えるようにガンバります。

DATA

アクトレイザー

アルバム「アクトレイザー」。これを聴けば驚くはず――というのも、とてもゲームの音楽とは思えないからだ。スーパーファミコンの凄さ、可能性をうかがい知ることのできる一枚である。古代氏のお気に入りは「平和な世界」と「人々の誕生」とか。

現在、古代氏は３本のゲームに携わっている。ゲームギア「GG忍」、メガドライブの空手モノのアクション、そしてスーパーファミコンの新作だ。「GG忍」は音源がPSGということもあって懐しい感じのものとか。MD用はバリバリのハウス＆ロック。リズムと音質が主体だ。SFCは不明。音関係にメモリを多く使う予定らしい。

「天空城」「フィルモア」「平和な世界」他全18曲収録。CD（ALCA－105）、¥2000（税込み）、'91年1月発売、アルファレコード

ヴィジュアル・ショック1991

モニター上の冒険④

渡辺浩弐

SENSE·WAR“官能的殺戮”（センソー）

眺めの良すぎる·TVゲーム的戦争

【現代戦争を巡る風景】

SCENE 4：湾岸戦争

イラク軍のクウェート侵攻と占拠に対して、国際正義を名分にアメリカ軍を中心として結成された多国籍軍が、1991年1月17日、ついに大規模な空爆をスタートした。

中東石油利権をめぐる各国の複雑な思惑とパワー・バランスは世界地図をまるでシミュレーション・ゲームのような情報マップにした。

また、TV中継（ときには、生中継）される戦争の現場の映像は、偵察衛星のセンサー・マップとハイテク兵器を100％活用した現代戦争の模様をリアルタイムでお茶の間に伝え、世界中の一般大衆をそこに“擬似参加”させている。

⬆米軍の先端軍事技術『スーパートルーパー』。“ロボット兵士”の前段階とも言える人体サイボーグ化スーツである（写真・WPP）

1991年1月18日。

リヤドのアメリカ派遣軍指令本部では、前日未明に開始されたイラク空爆の模様の記者発表が行なわれた。

空軍司令官がビデオモニターの映像を記者団に説明する。それは、米空軍の“見えない戦闘機”ステルスF117Aが、爆撃の瞬間を自分自身の『目』で捕らえた映像である。

夜間にも関わらず、昼のように映しだされたバグダッドのイラク空軍指令本部。（それはまるでマッチ箱の様に見える）。荒い画質の中央にハッキリと、十字の照準。

『目』はゆっくりと対象物を捉える。

「建物の真ん中に投下します。」

司令官の言う通りに、照準がマッチ箱の中央にセットされた。

「命中します！」

十字の照準が合い、建物が爆発する。

小さくどよめき、拍手する記者団。

にこりと会釈し、片手を上げてそれに応える司令官。

◆　◆

「命中するよ！」

僕が発射した誘導ミサイルが91機目の敵に命中した。

ギャラリーがどよめいた。

どんなもんだい………。（ニューヨークのダウンタウンのアーケード・ゲーム・センター。Aクンは鼻をひくつかせながら匡体から飛び降りる）

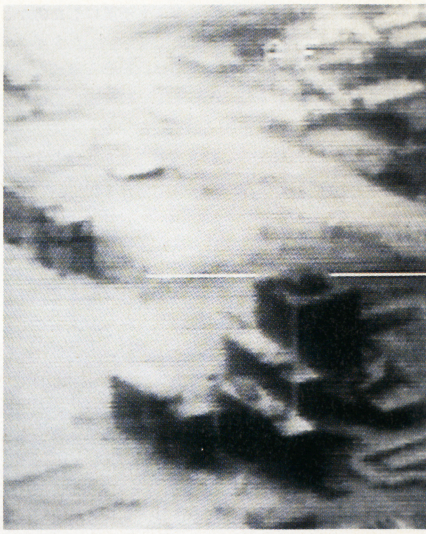
これでまた、このゲームのハイスコア・ネームは僕だ。

イラクを爆撃して帰ってきた空軍パイロットのお兄さんは、TVで、フットボール試合のヒーロー選手みたいにインタビューに答えてた。「バグダットの空がクリスマス・ツリーみたいになった」だって。

あれ以来、ゲーム・センターの戦闘機型シューティング・ゲームが大ブームになった。僕も一躍大スター、ってわけさ。

一番人気のゲームはイラクで実際に使われているジェット戦闘機をフィーチャーしてる「F−15ストライク・イーグル」かな。毎日、このマシンの前には行列が出来てる。

若い空軍兵たちは軍の中で『ビデオゲーム・パイロット』って呼ばれてるんだって。



⬆米最新鋭機のピンポイント（針の穴を付

犠牲兵士の遺体がTVカメラに映ったことはまだ一度もない）

この戦争は、人間同士の殺し合いではなく先端技術同士のコンペティションにしなければならない。

軍備の最新トレンド、非核防衛向上計画（CDI）の主眼は、ヴァーチャル・リアル技術を兵器に導入して“人の死なない戦争”を実現することにある。

すべての兵器を無人化し、兵士をロボット化する。生身の、実際の兵士は遠隔地からそのロボットを操作するわけだ。究極目的は戦争のTVゲーム化だ。

そういえばパイロットのお兄さんは、「地上から光が飛んできたとき、まるでＴＶゲームを楽しんでるみたいな気がした」とも、言ってたっけ。

………だから、僕は、もっとウマくやれるかもしれない。

◆　◆

彼等は本当にウマくやってくれた……。（彼………ミスター〝B〞は皮張りの椅子に深々と腰掛け、壁の巨大モニターに映しだされるデジタル・マップを眺めながら、一人ごちた。）

戦争突入の指示を出すとき、私は全くためらわなかった。そして、予定通り緒戦に圧勝した。

巨大な体感ビデオゲームのような戦闘機シミュレーターで、限りなく現実に近い戦闘を何千回と訓練してきた若者達。彼等は史上もっとも理想的なトレーニングを積んだパイロットである。実際の爆撃を正確にこなしたのは当然といえば当然だろう。

しかし、自分達が彼等のことを〝ビデオゲームパイロット〞と呼んでいる本当の理由は、我が軍隊が今回の戦争から採用し始めた特殊なメソッドにある………出撃直前のパイロットにニンテンドー・ゲームをやらせて、気分を高揚させるのだ。（＊筆者注：これは事実であり、帰還した直後のパイロットたちの爆撃描写コメントが不思議と一致していた理由もこのへんにあると思われる）

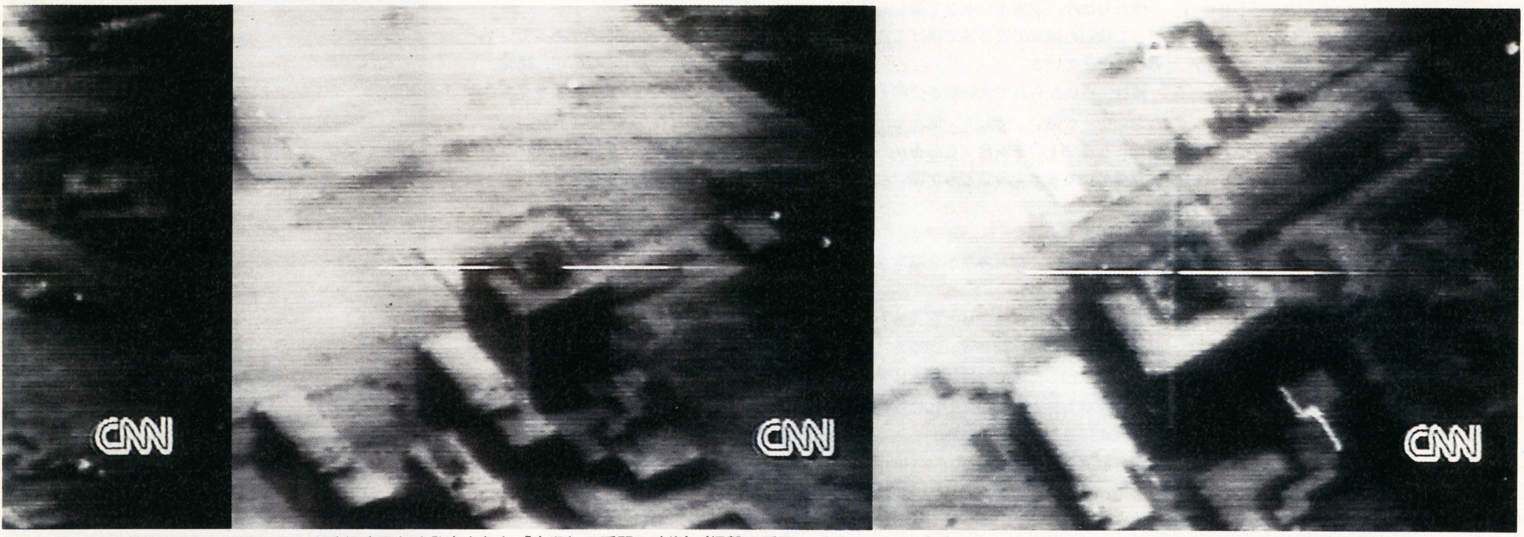
私自身が従軍した第二次大戦のとき、出撃の前にもらえるチョコレートの中にはドラッグが入っていると言うウワサだった。それと同じことを、今はコンピュータ・テクノロジーを使ってやっているわけだ。

ドラッグだけではない。この戦争で私が目指しているのは、戦争そのものをテクノロジーに置き換えていくやり方だ。

ベトナム戦争の失敗は、残虐な、泥まみれの戦場を国民に見せつけたことにある。今回は戦場に横たわる死体ではなく、流線型のハイテク戦闘機の数々を喧伝しよう。

まるで、新車のカタログの様に。

マクドナルド・ハンバーガーをパクついている人々は、牛の惨殺の瞬間を見る必要はないのだ。（筆者注：今回の戦争で米軍



くように正確な爆撃）能力を喧伝するため発表された「人殺しの瞬間の映像」（爆撃の瞬間、パイロットの『ブラボー、ヒット！』という声も入っている)。(写真・CNN)

いや………それは、この、私の部屋ではもう実現してるのかもしれない………。

衛星から送られてくる情報を統括するデジタル・マップ。数百機の軍事衛星が捉えた地表データ（わずか15センチ四方の物体でも見分けられる）が、35台のスーパー・コンピュータによって瞬時に統合されここに表示される。ここで私が見ている世界はコンピュータ・ゲーム上のそれのようだ。そして、数字記号と化した兵士たちはまるでロボットと変わらない。

待てよ………〝奴〞の軍隊、宗教軍隊こそ本当の意味でのロボット軍隊なのかもしれない。

彼等の精神は神のもとにあるのだ、と、したら、彼等の肉体はそこから遠隔操作されたロボットだ。

………イラクを操っている大金持ちたちは、イラクではなくスペインのマドリードとかイギリスのロンドンに安全に暮している。

イスラエルを操っているユダヤ人たちはビバリーヒルズの豪邸にいる。

そして、奴は砂漠の地下………100年生きられる核シェルターにいる。

そして、私はここにいる。

私は思っている。無人の砂漠での、遠隔操作ロボット同士の戦い。まさに、戦争はビデオゲームになった。

◆　◆

アタシ思うんだけど、今度の戦争って本当に、ＴＶゲームみたいね。もぐもぐ。（ダンキン・ドーナツをパクつきながらベッドに腰掛けてＴＶニュースを見てる女子大生・C子。）

普段ニュースなんかほとんど見ないのに戦争はじまってからはもう一日中、夢中だわ。ＴＶ中継されてるナマの戦争なんて、2度とお目にかかれないかもしれない。

こんなにぬくぬくと安全なとこで、ＴＶで戦争生中継を眺めてられるなんて………もしかしたらアタシたちアメリカの大統領より恵まれてるんじゃないかしら。

そういえば、今度の戦争、見せ場になる大きな作戦って、いつもおんなじ時間にあんのよね。最初のイラク爆撃とか、イラクのイスラエルへのミサイル攻撃とか………全部、朝の9時頃。（午前中の授業とってなくってよかったわ。パクパク。）これって、アメリカのＴＶのゴールデンタイムなんだって。本当、サービスいいね。

石油まみれの海鳥見せたり、捕虜のキズだらけの姿見せたりして、アメリカもイラクもおたがいに精一杯、ＴＶサービスやってる。

アメリカのＴＶでフセインの写真使うときって必ず一番おっかない写真使うし、イラクのＴＶは必ず一番優しい写真使う。これからは政治家もＴＶ映り。ルックスとカンロクね。うんうん。猪木さん頑張ってね。（ムシャムシャ）

戦争ってダイエットみたいなもんね。豊かな時代にはムダづかいが必要なのよ。トマホーク一機がいくらいくらで、パトリオット一発がいくらで、みんなもったいないって言うけど……アメリカで流行ってる『ゲロ吐きダイエット』のほうがよっぽどもったいないわ。

みんながおんなじことに熱狂できるって貴重じゃん。日本が払うお金が90億ドルで、国民ひとりアタマ１万円で………って騒がれてるけど、一人１万だったらUWFアリーナで見るより安いじゃん。このぬくぬく生活のためだったら、ぜーんぜんいいと思うわ。一人１万円くらい。

あっそういえばナミコがハワイ旅行パーになったっていってたナ。海外旅行しにくくなるのは困るなあ。ナミコ、ヤスオとレンタカー借りてノース・ショアぶっ飛ばすって張り切ってたのにな。そういえばアメリカってガソリン安いのよねー。

大体、砂漠なんて石油取るための場所でしょ。人間なんて住んでないんでしょ？

戦争したって人間ほとんど死なないんでしょ？

◆ ◆

戦争というのは人の殺し合いだ。そして砂漠なんて石油が取れる以外にイイことなど何もない。好きこのんでやって来るヤツはいない。（砂漠に建つ司令塔で、連日の爆撃に耐えながらじっと地上戦に備える陸軍兵・D。爆撃による運搬ルート封鎖で食料も物資も途絶え、彼の部隊でも飢えに耐えかねた脱走兵が続出していた。）

俺はここに来たのは神のためではなく、〝あの人〟のためでもない。しかし、俺が従軍する前日、俺の両親と妹はＢ－52の爆撃で、ガレキの山に埋まって死んだ。

正確には、おやじとおふくろは黒コゲになって即死、妹は足をつぶされ、内蔵をハミ出させながら二日間生きた。

砂漠の中で孤立したこの国は徹底的な物資不足だ。妹を治療する医者も、薬もなかったのだ。ドーナツをパクつきながら糞のように爆弾を撒散らしていったヤンキーのせいで、妹は何十時間ものたうちまわったあげく、血を吐いて死んだ。

俺たちは今、泥水をシャツで漉して飲み、引っこ抜いた雑草の根を油で揚げて食い、戦いに備えている。

俺は、欲にかられて大殺戮を公然と始めたヤンキーが憎い。そして、俺たちがのたれ死にしていくのを安全なところからヘラヘラ見ているすべての豚どもが憎い。

「命中します！」

真夜中。俺はまどろみながら不吉な幻聴を聞いた。

空気が超音波でぴりぴりと震える。耳鳴りがする。俺は飛び起きる。爆撃だ！

外に飛び出した俺の目は、闇夜に満天の星を切り取る巨大な三角形の化け物の編隊を、確かに見た。………爆音。

俺の鼓膜は千切れとんだ。

◆ ◆

撃ち殺した地上の兵士の死体はフェイドアウトして地面に溶け込んでいく。

おっと！　油断禁物、やられちゃった。ゲームオーバー。

ハイスコアまでもうちょっとだったのにな。惜しいな。

『持ち場に戻って戦え！もう一枚コインをいれるんだ！』………画面にコンティニューを求める文字が出る。

◆ ◆

日本の90億ドルは戦争をコンティニューさせる〝コイン〟なわけね。パクパク。

そのお金で、アタシ達の平和はどれくらい分、買えるのかしら？

◆ ◆

「命中します！」

（そのマッチ箱の中には生身の人間がいたはずだ）

十字の照準が合い、建物が爆発する。

記者団はどよめいた。

拍手。

（彼等の血と肉は一瞬にして、黒焦げになって飛び散ったはずだ）

◆ ◆

「命中します！」………照準があっていく。そして、正確に建物の中心に命中、爆発………ＴＶの前の国民は、この映像を見てさぞ熱狂したことだろう。

その証拠に、この戦争が始まってから、私に対する支持率は上がったではないか。

軍隊志望の若者も増えている。

ギリシャ神話の中で、神々がチェスのコマになぞらえて人間同士を戦争させているシークエンスがあった。

今、神は民衆である。

◆ ◆

俺の体は爆風でガレキとともに吹っ飛ばされ、地面に叩きつけられた。

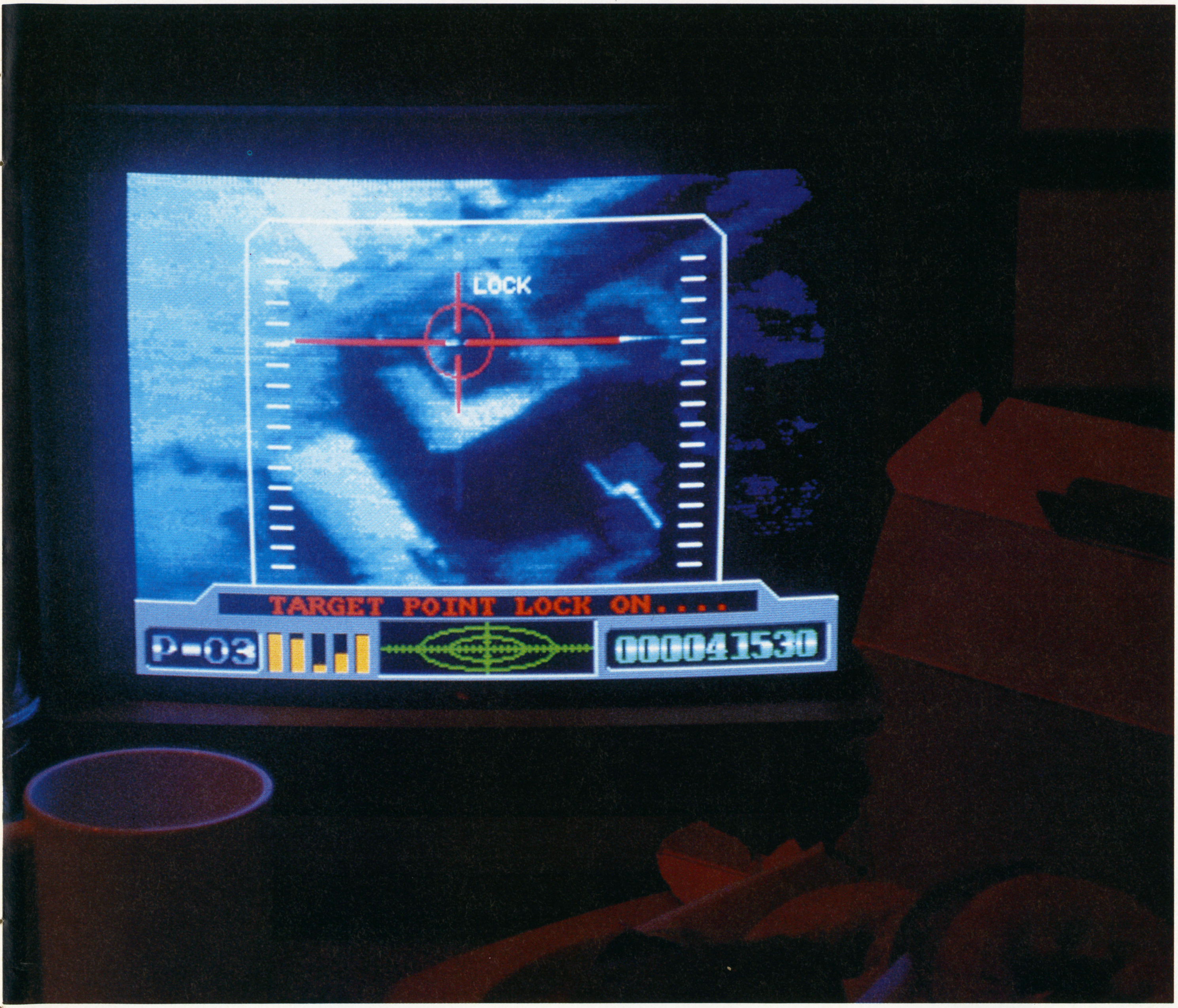
吹き出す血が夜の砂漠に滲み込んでいくのがわかる。

石油は何から出来たものかは謎とされている。けれども、今、俺にはハッキリと分かった。

石油は、戦争で無念に死んでいった怨念一杯の死骸の山から出来ているのだ。

＊1991年2月12日現在、停戦の見通しは全く立たない。（それどころかアメリカ、イラクとも本格的殺し合い＝地上戦の準備に奔走している状況である）

この戦争がもたらした大気汚染と海洋汚染が、既に人類の存続危機レベルに達していると指摘する学者もいる。



←TVゲームは絶対にプレイヤーを攻撃してこない。が、戦争の引き起こしつつある環境汚染は、明らかにすべてのTVウォッチャー、一人一人を狙い始めている。

ゲームライフの達人……その3

ゲームソフトの山に埋もれる中本博通さん（データイースト）

2年前にソフトを数えた時は800本くらいだったと思います

「うわあっ！」

部屋に入った瞬間、山と積まれたゲームソフトに、取材班は驚きの声をあげた。取材のために床に並べられたソフトの数は、5～600本はあろうか。しかも、PCエンジン以降の比較的新しいゲーム機に関する物は置いておらず、これでも全体の6割程度だという。そして、ファミコン発売以前の各種TVゲーム機の山。さらには、ゲームウォッチをはじめとする各種液晶ゲームと、それ以前の、光線銃などのおもちゃがずらりと並ぶ。しかも、ソフト群はすべて箱までちゃんと揃っており、完璧な保存状態。驚きの表情を隠せない我々を、中本さんは楽しげに見詰めていた。

ここまで色々なゲームが揃っているなら、なにか珍品と呼べるゲームがあるのでは？ そんな編集部のリクエストに、中本さんは、まず超合金ロボットを取り出した。

「だめですよ。ゲーム以外の物を出しても」

「と思うでしょ？ ところが、これもれっきとしたゲームなんです」

中本さんはロボットのおなかの部分を開ける。そこには液晶画面が隠されていた。

「これは、ロボットが主人公のゲームで、ゲーム中のロボットに合わせて、途中で手足を組み立てていくんです。……どこが面白いんだ、とは聞かないでくださいね」

「あと、こんなのはどうです。左右の覗き窓から見える画面に角度がついていて、ゲームが立体的に見えるという液晶ゲーム。本人以外は楽しめないのが難点ですけどね」

「それと、発売自体は最近でも、日本では入手できないゲームウォッチ版スーパーマリオブラザーズなんてのはどうですか？ アメリカ出張のときに購入したやつです」

次から次へと、取材班の目の前に見たこともないゲームが並ぶ。とても全部を紹介し切れない数だ。しかも、それぞれについて詳しい説明をし、そのゲームを作った頃のメーカーのカラーを教えてくれて、さらにはゲームの歴史の中での位置付けまでを

■取材・文／編集部■撮影／阿部修二

➡⬇見よ、このハードの山を！　ファミコン以前の古いゲーム機だけでこんなに揃っている。さらには、ＴＶゲームの関係品として、ここにあるもの以外にもコントローラーなどの付属機器を、ほぼすべて所有しているとか。脱帽、である

①セガＭＡＲＫⅢ　②エポック社カセットビジョン　③エポック社システム10　④バンダイインテレビジョン　⑤任天堂テレビゲーム15　⑥トミーぴゅう太Jr.　⑦エポック社カセットビジョン（女の子向け限定バージョン）⑧セガＳＣ3000　⑨アタリ2800　⑩セガＳＣ1000II

解説するなど、ゲームに関してかなりの博識ぶりを披露してくれた。それにしても、ゲームに関してこれほどの興味を持つきっかけになったのは何だったのだろう？

「これですね」

中本さんは、壁にかかった絵を指差した。木の枝に鳥がとまっている絵だ。

「一見、普通の絵に見えますけど、これもれっきとしたゲーム。任天堂の光線銃シリーズ初期のものです。この絵は的になっていて、光線が当たると鳥が落ちるんです。これが僕が買ったコレクションの中の記念すべき第1号ですね」

ちなみに、このゲームは1971年発売のもの。読者の半数がまだ生まれてもいない頃のゲームなのだ。

「このゲームに関しては、改造を試みた結果壊してしまい、今では作動しません。それに、この頃は、まだゲームを収集しようとは思っていなかったですけどね」

中本さんが実際にゲームを集めようと思い立ったのは、大学に行ってからのこと。最初は液晶ゲームをよく買っていたのだがその内にファミコンが鳴り物入りで登場しその他のハードが叩き売り同然の安価で売られるようになった。そこで、それならいっそ揃えてしまえ、とばかり全ハードを買い揃えたという。以来、各ハードのソフトをどんどん揃えて、いつしか膨大なコレクションができたのだそうだ。

「ええ、これからも、ゲームはずっと増やしていきたいですね。液晶ゲームが好きだったこともあり、個人的にはゲームギアやリンクスに期待しています」

中本さんは、少年のように笑った。とにかく、とことんゲームが好きな人らしい。

取材を終え、中本さん宅を後にしようとした我々に、中本さんは言った。

「うーん。せっかく取材されるというから光線銃シリーズの歴史とか、液晶ゲームの発展とか、各種周辺機器の進化とか、まだまだ昔のゲームに関する話を色々準備してたんですけど……。残念だなあ」

いやはや、すごい人だ。この人の話をまとめるだけで、『コンピューターゲームの歴史』という本が作れるかもしれない。

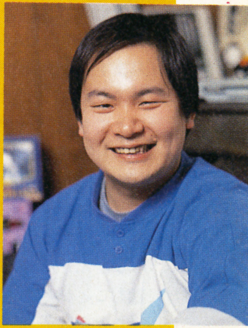
達人の条件

一、達人は整理整頓が得意

一、達人は記憶力がいい

一、達人は博識である

中本博通さん



1961年10月、東京都練馬生まれ。大学時代にコンピューターゲームに興味を持ち、そのままゲームメーカーであるデータイーストに入社。現在は『メタルマックス』の開発を担当。完成を間近に控え、多忙な日々を送っている。

業界内美人を探せ!!

第4回

■取材・文／RYOII
■撮影／阿部修二

鈴木富美子さん

NECアベニュー株式会社

PROFILE

昭和40年7月28日生まれ　25歳　しし座　出身地／東京三鷹市　163cm　47kg　B88　W60　H88（身長以外推定）　血液型B型　平成元年4月入社　現在ニューメディア事業部・販売促進グループで宣伝広報を担当　ポスターのデザインや出版社などの広報に忙しい毎日

最近、マスコミに登場する機会が多い皇居の半蔵門近くのりっぱなビル群の一角にあるりっぱなビルにＮＥＣアベニューはあります。今回紹介する業界内美人の鈴木富美子さんは、Ｂ型特有の明るさをもった髪のとても美しい女性です。

—入社動機を教えてください—

「学生のときにアルバイトしていたんです。で、そのまま卒業して入社しました」

—仕事で失敗したことってありますか？—

「いかんせんボケなので、いまだにドジを踏むことが多いんです。数えられないほど」

—たとえば？—

「出版社にサンプルを持っていくことがあるんですが、担当の方の前で「はい、どうぞ」とケースを開けたら入っていなかったとか(笑い)。しかたなく、会社に取りに戻りました」

—スポーツ＆趣味は？—

「スポーツはスキーと合気道ですネ。趣味は芝居やコンサートにいくのが好きです」

—最近観にいったものは？—

「能を観に行きました。それから第九を聞きに。来週はポーギーとベスというオペラを観に行きます」（ちなみにポーギーのＳ席チケットは25000円もするのだ）

—好きな男性のタイプは—

「さる顔というかゴリラ顔の人が好きです。ガバッと口開いてがははって笑うような人。タレントだと織田裕二かな」

—もし、彼が上半身と下半身に分かれたらどちらを選びますか—

「男の足ってお世辞にも見ていて美しいものじゃないから、もち上半身です」

●上司からひとこと●

取締役支配人　崎尾誠氏

「仕事は徹夜でもやり遂げるが、女性らしい気遣いもある。ただ、年頃なのだから少しは婚期も考えて欲しい」

CONTENTS

3/4 HIPPON SUPER! 4月号

KEY PERSON
古代祐三氏「ゲーム音楽だから音にこだわる」 …… 6

VISUAL SHOCK!
モニター上の冒険「官能的殺戮」 …… 10

ゲームライフの達人・中本博通氏 …… 14

業界内美人を探せ! …… 16
TVゲーム・ヒットチャート …… 18
ニュースファイル …… 22
スーパーファミコン周辺機器をめぐって …… 24
業界WARS「ゲーム業界就職最前線」 …… 26

HOT GAME REVIEW
- イースIII …… 46
- シャイニング&ザ・ダクネス …… 47
- いただきストリート …… 48
- サイレントデバッガーズ …… 49
- 大航海時代 …… 50
- CYBER CITY OEDO 808～獣の属性～ …… 51
- ゼロヨンチャンプ …… 52
- パロディウスだ! …… 53
- スーパー桃太郎電鉄 …… 54
- ダライアスツイン …… 55

★今月の1本!★
シャイニング&ザ・ダクネス …… 69

スーパーファミコンRPGの新しい波 …… 74

スーパーファミコン情報局 …… 78

TVゲーム・ブロードウェイ
- ファミコン …… 30
- PCエンジン …… 34
- メガドライブ …… 38
- ゲームボーイ …… 42

●バラエティー
- 役立ちコマンドデータバンク …… 114
- バクボーイクラブスーパー …… 118
- ウイザードリィ友の会 …… 128
- フリートーク/メーカーズスクランブル …… 130

●コミック&小説
- 小説ウイザードリィ・「風よ、龍に届いているか」 …… 57
- コミック・ウイザードリィ第3部「復讐鬼の城」 …… 108
- コミック・クインティ …… 138

●コラム
- 神話世界の旅人達 …… 124
- 田尻の電脳遊戯日記/漫画は愛 …… 125
- 怪物博物館/ホラーは踊る …… 126
- 鈴木みそのTVゲーム昔話 …… 127

中古ソフト情報局 …… 132
NEW SOFT STREET …… 140
新作ソフトスケジュール表 …… 150
次号・HIPPON SUPER!の予告 …… 136

ハード別ゲームリスト

ファミコン
イースIII/いただきストリート/AD&Dヒーローオブランス/AD&Dヒルズファー/A列車で行こう/オーバーホライゾン/おぼっちゃまくん/究極ハリキリスタジアムIII/じゃじゃ丸銀河大作戦/シャドウブレイン/スーパードッグブービー/すごろクエスト/大航海時代/大魔王ZARK伝説/高橋名人の冒険島II/超人狼戦記ウォーウルフ/天地を喰らうII/ドラゴンズレア/ナムコット麻雀IIIマージャン天国/爆笑!人生劇場2/ファミリーブロック/ベースボールファイター/北斗の拳4/ランペルール/その他

スーパーファミコン
イースIII/ウイザードリィV/ウルトラマン/エリア88/ガデュリン/がんばれゴエモン/ジェリーボーイ/シムシティ/真・女神天生/スーパーR-TYPE/スーパープロフェッショナルベースボール/ダライアスツイン/ダンジョンマスター/ちびまる子ちゃん/超魔界村/ドラゴンクエストV/ドラッケン/バトルドッジボール/遙かなるオーガスタ/BIG RUN/ファイナルファンタジー/その他

PCエンジン
アストラリウス/アドベンチャーアイランド/イースIII/1943改/エグザイル/エターナルシティ/おぼっちゃまくん/改造人間シュビビンマン2/関東三国志/コラムス/CYBER CITY OEDO808/サイレントデバッガーズ/三国志/シャーロックホームズ/ゼロヨンチャンプ/ダウンロード2/ハイグレネーダー/パチ夫くん/ハットリス/ファイナルマッチテニス/プロ野球ワールドスタジアム91/魔晶伝紀ラーヴァルー/盟約の定義/メルタルストーカー/ロードスピリッツ/その他

メガドライブ
アークスオデッセイ/アリシアドラグーン/ヴァリスIII/火激/紫禁城/シャイニング&ザ・ダクネス/ジョーモンタナフットボール/スーパーエアーウルフ/ディノランド/バトルゴルファー唯/バハムート戦記/不思議の海のナディア/VERYTEX/魔物ハンター妖子/ミッドナイトレジスタンス/ワードナの森スペシャル/その他

ゲームギア
紫禁城/スクウィーク/タイトーチェイスH・Q/デビリッシュ/ヘッドバスター/ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン/琉球/その他

ゲームボーイ
R-TYPE/SDコマンドガンダムワールド/キッチンパニック/ジェムジェム/人生ゲーム伝説/スーパー桃太郎電鉄/戦国忍者くん/ソロモンズ倶楽部/ドラエモン対決ひみつ道具/ドラゴンズレア/熱血高校サッカー部/パロディウスだ!/ファーステストラップ/ファイナルリバース/ミニパット/ムサシロード/ラブルセイバー/リトルマスター/ロックマンワールド/ワールドアイスホッケー/その他

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト SUPER FAMI-COM TOP 10

HIPPON SUPER／VOL.3のアンケートハガキより

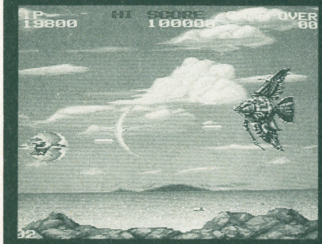
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ドラゴンクエストV	エニックス	516
2	2	=	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	350
3	3	=	ウィザードリィV	アスキー	229
4	4	=	新ゼルダの伝説	任天堂	125
5	5	=	シムシティ	任天堂	113
6	－	↑	真・女神転生	アトラス	106
7	6	↓	F－ZERO	任天堂	65
8	－	↑	ダライアスツイン	タイトー	53
9	8	↓	ドラッケン	ケムコ	43
10	9	↓	ポピュラス	イマジニア	41

上位陣に変動なし

4大ＲＰＧの最後を飾り、「真・女神転生」が元気良く飛び出してきました。が、大地に根をどっしりとおろしたように不動の強さを見せる上位5作品の壁は厚く、6位止まりの結果となりました。また、発売日を間近に控える「ダライアスツイン」も8位に顔を出し、シューティングファンの期待に応えています。

人気シリーズの続編であり、高品質が保証されているこれらのゲーム達でさえ、ことスーパーファミコンのランキングでは、トップはおろか上位に食い込めません。他のハードでは考えられない層の厚さと言えるでしょう。

LOOK OUT！



↑中ボス、大ボスはすべて海に関係する生き物達で統一されているのがダライアスシリーズの特徴。今回も魚や甲殻類、軟体動物、さらには哺乳類までビシバシ登場します

一今号の注目ソフト一

スーパーファミコン本体にはコントローラーが2つ付いているのに、1人プレイのゲームばかりなのはなぜだ！と、お嘆きのあなたに朗報です。スーパーファミコン初の2人同時プレイ可のシューティングゲーム、『ダライアスツイン』の発売が迫ってまいりました。海棲類のボス達は今までの物よりもかなり大きくパワーアップし、なかなか手応えのあるシューティングに仕上がりました。ただ、ステージ数が12と少なめなのが残念ではあります。

読者が選んだほしいソフト FAMI-COM TOP 10

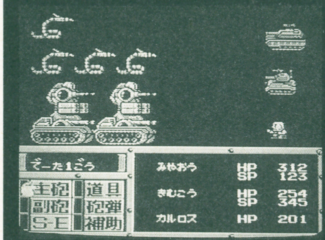
HIPPON SUPER／VOL.3のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	3	↑	ダークロード	データイースト	186
2	1	↓	いただきストリート	アスキー	160
3	5	↑	ジャストブリード	エニックス	153
4	2	↓	天地を喰らうII	カプコン	146
5	10	↑	メタルマックス	データイースト	80
6	9	↑	ルーンマスター	バンダイ	78
7	-	↑	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	70
8	-	↑	ダブルドラゴンIII	テクノスジャパン	64
9	6	↓	パロディウスだ！	コナミ	56
10	-	↑	大航海時代	光栄	51

RPGが上位に並ぶ

前号の本誌でプッシュもあったせいか、データイーストの「ダークロード」が1位となりました。スーパーファミコンソフトの発売間隔が長いせいもあってか、ファミコンのＲＰＧのニュータイトルとして評価は高まっているようです。ＲＰＧと言えば、「ジャストブリード」「天地を喰らうII」「メタルマックス」などもタイトルを連ねています。どれも今後話題を集めそうな作品です。またパソコンのヒット作「大航海時代」が10位にランクされています。光栄お得意のシミュレーション移植、期待作の一つです。

LOOK OUT！



↑バイオモンスターたちのうろつく世界。が、「自動販売機」があったり…。何となくユニークな世界観を楽しめそう。メカっぽいキャラにも注目です。

一今号の注目ソフト一

近未来の日本をバックにストーリーが展開するＲＰＧの「メタルマックス」。発売はまだ先のことですが、シナリオやゲームシステムの特異さによってすでに期待されている作品です。主人公は戦車に乗り込み、戦車で戦い、ダメージを受けると戦車がいたんでいき、新しいエンジンを入手することによりＨＰ値を上げるシステム面に、ウエスタン風世界にバイオモンスターたち。この独特のムードを、どうゲーム化してくれるかが楽しみです。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

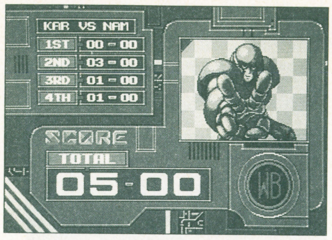
READER'S VOICE 〜読者の声〜

●メガドライブの「レッスルボール」は本当に面白そうだ。買って友達の家に遊びに行こうかな。　（東京都・井上智弘）

●ＲＰＧはたいてい続編ができるのがいいやだ。新しいゲームが沢山作られたほうがいい。　（鹿児島県・原本裕）

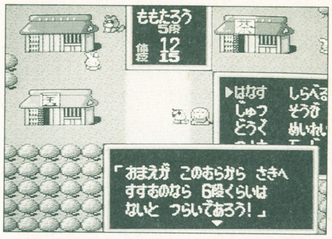
●ゲーセンのセガの一線級ゲームがなぜメガドライブより先にＰＣエンジンに移植されてしまうのだろうか。しかもそれらの出来がまたイイとくる。セガのアーケードものが遊びたくてＭＤを買ったのに、これではちょっと腹が立つ。　（大阪府・井田俊之）

●弁慶外伝のパスワードの長さに負けて天の声２を買いに行ったらどこにもありませんでした。「桃伝II」のせいらしいです。「桃伝II」は沢山売っているのに、何軒探してもナシ。ハドソンはもっとそういった状況を考えて販売方法をたててほしい。　（東京都・藤田春美）



↑「ファミスタ」や「ファミリーテニス」などの実績を持つナムコ。「レッスルボール」はアメフト風サッカー風スポーツ。熱くさせてくれるゲームである

↓「天の声２」が買えない、という声は実は意外と多い。この「桃伝II」のせいなのか単なる品薄のせいなのか。ＰＣエンジンのバックアップは今後とも問題が残るのだろうか



読者が選んだほしいソフト　HIPPON SUPER／ VOL.3のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	イースIII	ハドソン	242
2	8	↑	マンホール	サン電子	160
3	5	↑	ポピュラス	ハドソン	144
4	-	↑	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	89
5	-	↑	パラソルスター	タイトー	76
6	2	↓	天外魔境II	ハドソン	74
7	10	↑	1943改	ナグザット	72
8	3	↓	桃太郎伝説II	ハドソン	59
9	-	↑	コズミックファンタジーII	日本テレネット	57
10	6	↓	ワルキューレの伝説	ナムコ	55

ブランドもの、強し

ＴＯＰ−３は、すべて移植のもの。しかも、ビッグタイトルばかり。以下のラインアップも、すべてが続編。相変わらずブランド指向の強いＰＣエンジンです。

それにしてもイースIIIは強い。前号ほどのぶっちぎりではありませんが、確実に票を集めています。視点がサイドビューに変更され、アクション色がかなり強くなりましたが、しっかりレベルアップすれば、アクションはちょっとというユーザーも楽しめるでしょう。

いやぁ、また今回も、ワルちゃんが生き残りました。この異常な強さは何なのか？とにかく、がんばって欲しいものです。

読者が選んだほしいソフト　HIPPON SUPER／ VOL.3のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	339
2	8	↑	レッスルボール	ナムコ	241
3	2	↓	三国志列伝	セガ	93
4	-	↑	ふしぎの海のナディア	ナムコ	90
5	9	↑	ヴァリスIII	日本テレネット	84
6	6	=	バハムート戦記	セガ	72
7	3	↓	魔物ハンター妖子	メサイヤ	70
8	7	↓	アドバンスド大戦略	セガ	59
9	4	↓	ダライアスII	タイトー	41
10	5	↓	コラムス	セガ	40

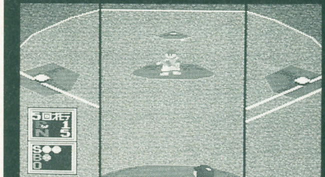
レッスルボール浮上

トップの『シャイニング＆ザ・ダクネス』はダントツの人気です。期待に違わぬ出来で、当分の間人気を維持していくことでしょう。

２位に「レッスルボール」が急浮上しました。見た目地味ですが、内容はホットで、業界系事務所で大ハヤリとの噂もあります。対戦物が好きな方には絶好のオススメ品と言えましょう。

３位以下は相変わらず混戦ですが、４、５、７位はいわゆる美少女物のソフトがランクインしています。メガドライブの傾向を表わす顕著な例と言ったらユーザーに失礼でしょうか。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフトー



↑「ワースタ」シリーズはＰＣエンジンでは２作目。対戦に重きを置いた作りには、プレイヤーをさすがに知っているナムコならではの力を感じます

今号の注目ソフトは、ナムコの「プロ野球ワールドスタジアム'91」です。今度のワースタは４人同時プレイも可能になり、対戦が盛り上がること請け合いですよ。また、エラーの設定や、ドームの開閉、ファインプレイ等も可能になりました。チーム数は14ですが、コンピュータって16がキリのいい数字なんだそうです。ということは…。

とにかく、過剰演出のゲームが多い昨今、ワースタのようなスリムなゲームの登場は嬉しいですね。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフトー

↑女の子キャラクターが主人公のアクションゲーム。ファミコン、ＰＣなどで昔からシリーズの続いている作品です。アニメで有名なゲームでもあります。

アニメーション＋ゲームの図式を打ち出した『ヴァリスIII』が好調にランクを上げています。ＰＣエンジンのＣＤ−ＲＯＭ版はアニメシーンの多さでファンを引き込みましたが、メガドライブ版では８Ｍという容量的な問題で、ＣＤ版ほどのアニメーションはありません。かわりにアクションゲームとして格段の進歩を見せ、双方のバランスが取れてきました。それにしても I と II の説明がデモ画面にあるだけとは何となく変なカンジです。

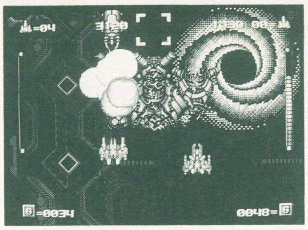
※２月号・３月号のメガドライブトップ10に間違いがありましたので訂正いたします。２月号・武者アレスタのメーカー／ゲームアーツ（誤）→東亜プラン（正）、ぎゅわんぶらあ自己中心派のメーカー　アスミック（誤）→ゲームアーツ（正）３月号・レッスンボール（誤）→レッスルボール（正）　関係者の方々に御迷惑をおかけいたしました。お詫びいたします。

READER'S VOICE ～読者の声～

●今スーパーファミコンの「スーパーマリオワールド」にはまっています。内容的にはあまり目新しさはないのですが画面がきれいなためついつい熱中してしまい寝不足ギミです。最近はソフトがマンネリぎみでゲーム自体にごぶさたでした。ぜひこの機会に活性化してほしい。

（千葉県・児玉智子）

●ネオジオが欲しいぞー。だけど高いぞー。何とかしろー。（東京都・田中良治）

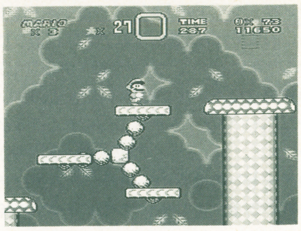


↑ネオジオはソフト低価格化の動きがないでもないらしいが（写真は「ASOII」）

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●スーパーファミコン本体は「マリオ」その他の任天堂ソフトと一緒に買われることが多い。が、少し前の入荷したとたんに完売するパターンよりは落ち着きのある販売ペースにはなってきている。

●SFCは実際に可能性があるのだが、ソフトの内容は今のところ同じである。おまけに発売ペースがゆったりしていることもあって、結局はまだ店頭ではファミコンソフトの売れ行きが良い。



↑マリオは本体100に対して80くらいの高売り上げをマークしている

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER! VOL.3のアンケートハガキより

GAME BOY TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ウィザードリィ外伝I	アスキー	487
2	2	=	SaGa II	スクウェア	158
3	3	=	R-TYPE	アイレム	153
4	6	↑	パロディウスだ！	コナミ	141
5	4	↓	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	94
6	-	↑	ゲームボーイウォーズ	任天堂	82
7	10	↑	ウルティマ外伝	ポニーキャニオン	70
8	5	↓	モンスターメーカー	ソフエル	48
9	-	↑	ロックマンワールド	カプコン	37
10	-	↑	ファミリージョッキー	ナムコ	27

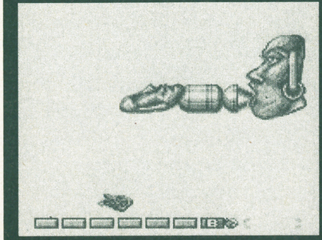
ビッグネームが続々

もともとファミコンの人気ゲームが移植されることの多いゲームボーイだが、ここにきてビッグネームが続々と登場してきた。

トップのウィズはダントツで首位固めに入っているが、上位には「R-TYPE」「パロディウスだ！」「スーパー桃電」といったビッグネームが首位をうかがい、トップ10にも「ゲームボーイウォーズ」「ウルティマ外伝」「ロックマン」「ファミリージョッキー」といったビッグネームが上位進出を狙っている。

今後、どのソフトが「ウィズ」に迫るか目が離せない状況だ。

LOOK OUT! 一今号の注目ソフト一



↑自機も楽しいのがパロディウス。4種のキャラが別々のパワーアップを持つ。楽しさ、出来の良さはアーケードゆずりの良作ソフト

システムはグラディウスで、登場キャラをコナミの人気ものたちで固めた1本で2倍おいしいソフト。ゲームボーイが発売されたときには「ネメシス」が上位にランキングされて、今度は「パロディウスだ！」でトップをうかがうというコナミにとっても2度おいしいソフトとなる。

色のないディスプレイだけに、おもしろいキャラクターでプレイヤーを楽しませてくれる「パロディウスだ！」はまさに注目の1本といえる。

玩具店売れ筋ソフト

2月14日付調査

TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	1	=	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	66
2	7	↑	ファイナルファイト	SFC	カプコン	63
3	10	↑	Dr. マリオ	GB	任天堂	51
4	2	↓	F-ZERO	SFC	任天堂	49
5	-	↑	ジャッキーチェン	FC	ハドソン	33
6	9	↑	三国志II	FC	光栄	29
7	-	↑	Dr. マリオ	FC	任天堂	27
8	-	↑	グラディウスIII	SFC	コナミ	26
9	-	↑	ジャッキーチェン	PC	ハドソン	23
10	-	↑	スーパーモナコGP	MD	セガ	21

常連のタイトルずらり

スーパーファミコン発売後、3号連続1位の「スーパーマリオワールド」。それを3ポイント差で追っているのが、格闘技の代表作ともいえる「ファイナルファイト」。そして、超ロングランを続けている「Dr. マリオ」。TOP10の常連ソフトが今回も上位に名を連ねました。

最近玩具店で話題になるのは、難度が高めのマニア向けのソフトと、低年齢向けのソフトの両極に分かれているという話をよく耳にします。このTOP10を見ても、その様子が良くわかります。それにしても、そろそろ新作のタイトルが見たいですね。うん。

LOOK OUT! 一今号の注目ソフト一

↑2ハードで同時期の発売ながらも、ともに良い数字を残しています（写真はPCエンジン版です）

お馴染みのタイトルが並ぶ中で、5位と9位にランク・インされた「ジャッキーチェン」。ファミコン、PCエンジン版ともにハドソンからのリリースです。横スクロールタイプの格闘アクションゲームですが、これも、ジャッキーチェン人気のおかげでしょうか。店頭のデモプレイを見て買っているユーザーも多かったようです。

・調査協力点

キディランド・原宿店、博品館トイパーク（銀座）、ファミコンランド中部本部のご協力により、編集部が独自に集計しました。

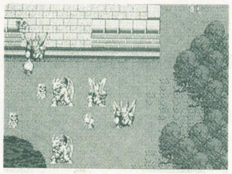
パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

アダルト大人気

今月は「ドラゴンナイト」と「ピンクソックス４号」がワンツーフィニッシュ。何と、両方ともアダルトソフトなのですね、これが。コンシューマ（家庭用ゲーム機のこと）とパソコンーーそこで動くゲームたちにはその境界があやふやになってきた今、パソコンならではの要素をHに求めてしまうのは、あまりにも即物的な感じがしてしまいますが…。

その他ではアートディンクの「A.III」の健闘が目立ちます。

―今号の注目ソフト―



←部隊、派手な魔法、壮大な冒険。シュミレーション＋RPG

呉ソフトウェア工房の新作「ファーストクィーンII」が10位に初登場。このゲームはシミュレーションに分類されますがRPGやアドベンチャーの要素も盛りこまれています。

今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	10	ドラゴンナイトII	エルフ	PC9800／PC8800
2	-	ピンクソックス4号	ウエンディマガジン	MSX2
3	-	ディスクステーション2月号	コンパイル	MSX2
4	1	信長の野望・武将風雲録	光栄	PC8800
5	2	A. III.	アートディンク	PC9800
6	5	エメラルドドラゴン	グローディアパショウハウス	PC9800
7	8	BURAI下巻	リバーヒルソフト	PC8800
8	-	三国志II	光栄	PC−98/88、X68000、MSX2、etc
9	-	聖戦士ダンバイン	ファミリーソフト	MSX2
10	9	ファーストクィーンII	呉ソフトウェア工房	PC9800

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 10

新作上位に並ぶ

テーブル型のトップ５には初登場の新作ソフトが並びました。多少地味ながらも票を集めた「ガンフロンティア」をはじめとして、同じタイトーの女の子版ヴォルフィード「ギャルズパニック」。上部からの視点を持つトラックボール対応の「パウンドフォーパウンド」。また、毎回少なくとも１タイトルをランクインさせているネオジオも注目ものです。今回は「リーグボウリング」がチャートイン。コナミの「パンクショット」はちょっぴり過激な、アメコミムードを持つバスケットです。

―今号の注目ソフト―

←ボンバーも使える。ちょっぴり東亜プランぽいムードもあり

初登場１位の「ガンフロンティア」。自機がピストルの形をした縦スクロールのシューティングです。「フロンティア」の名の通り、西部開拓時代のムードをにおわせるゲーム作りがこの作品を印象づける要因でしょう。２人同時プレイも可能です。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	-	ガンフロンティア	タイトー	自機が銃の形をしているシューテイング
2	-	ギャルズパニック	金子製作所／タイトー	タイトーのエッチ版ヴォルフィード
3	-	パウンドフォーパウンド	アイレム	トラックボールを使用したボクシング物
4	1	リーグボウリング	SNK	ネオジオシリーズのボーリングゲーム
5	3	パンクショット	コナミ	スラム風のフィールドでのバスケゲーム

体感ゲーム（コアックプピット・ライト）型

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースを加えた人気F１レースゲーム
2	2	スペースガン	タイトー	SF風のガンシュート物。後へ下がれる
3	3	シスコヒート	ジャレコ	直角カーブが追力?のパトカーレース
4	4	ハードドライビング	アタリ／ナムコ	３Dポリゴン使用のカーシミュレーター
5	-	GPライダー	セガ	通信機能付きのバイクレースゲーム

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

カメラのさくらや新宿大通り店

「ムサシ」がお薦め

「売り上げで言ったらスーパーファミコンが何と言ってもトップです。ソフトもマリオとファイナルファイトがダントツです」と国井副店長。RPG不作の中、FC「ムサシの冒険」がおススメだという。「口コミでこの作品が面白いと伝わって結構お客さんがいらっしゃるんです」とのこと。余談だが、３月２日にさくらやの新店舗が池袋駅前にオープン。９階建てで１階がゲーム売り場。

↑新宿大通り店の地下。ホビー商品を多く扱っている。店員さんに話しかけてみると、ひょっとしたら意外な良作ソフトを教えてもらえるかも知れない

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ディスカウント価格
1	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	¥8000	¥6200
2	ファイナルファイト	SFC	カプコン	¥8500	¥6600
3	グラディウスIII	SFC	コナミ	¥7800	¥5670
3	ポピュラス	SFC	イマジニア	¥8800	¥6790
3	F−ZERO	SFC	任天堂	¥7000	¥6590
6	Sa・Ga2	GB	スクウェア	¥4800	¥3840
7	レッスルボール	MD	ナムコ	¥5800	¥4470
8	ムサシの冒険	FC	シグマ商事	¥6500	¥2980
9	クイズアベニュー	PC	NECアベニュー	¥5800	¥4640
10	デンジャラスシード	MD	ナムコ	¥5800	¥1980

NeWS FILe vol.4

DATA DiscmanにCDTV、DVIにCD-I…
ニューメディアを利用したマシンが次々に誕生している
噂のSFC対応CD-ROMはいつ登場するのだろう

ニューメディア時代、CD-ROMのゲーム利用が本格化

●CDTVにDVI対応アーケード機、CD-ROM利用のニューゲームマシンが登場

➡一見普通のCDプレーヤー。日本国内の販売価格は17万円前後

ニューメディア対応のニューマシン一番手はコモドール社のCDTV。圧倒的なグラフィックでゲームファンに人気の高いパソコン、アミガ500を内蔵したCDプレーヤーだ。専用CDソフト、音楽CDとCD-Gが利用可能。ディスクドライブを使えばアミガ用のソフトも楽しめる。91年中に、教育からゲームまで、あらゆるジャンルのソフト約200タイトル発売される予定。アメリカではこの3月から、日本でも7月ごろ発売されるはずだ。

噂のスーパーファミコン対応CD-ROMシステムはともかく、身近なところで今年登場の可能性が高いのはメガドライブ用のCD-ROMシステム。セガからの公式発表こそ無いが、8月ごろに発売との情報もあり、91年末には実際にゲームが楽しめそう。

業務用ゲームマシンでは、データイーストがDVI技術を利用した新世代マシンを開発中。DVIはアメカのインテル社が開発したCD-ROM利用の映像処理技術で、LD（レーザーディスク）に近い映像情報を圧縮してCD-ROMに収録するというもの。DVIを導入することによって、ゲームの背景に実写映像や完全なアニメーションを使用することも可能になる。早ければ、DVIを利用した業務用オリジナルゲームがこの夏に登場する。

（関連記事Ｐ24、25）

C.S.G.、東京、大阪、名古屋で開催

●第8回CSG新作発表会は春休み開催、ユーザーズディも設定

もうゲームファンにはおなじみになったCSG（コンシュマーソフトグループ）の新作発表会が3月下旬から4月下旬にかけての春休み期間、東京、大阪、名古屋で開催される。各2日間の開催だが、そのうち1日はユーザーズディとして一般公開される。

会場にはスーパーファミコンをはじめ、各ハードの新作ゲームソフト約150タイトルが出展予定。注目のスーパーファミコンの新作タイトルでは、「スーパープロフェッショナルベースボール」「ダライスツイン」「エリア88」「スーパーR・TYPE」「スーパーウルトラベースボール」「ワンダラーズフロムイース」「白熱プロ野球ガンバリーグ」「ジェリーボーイ」などの出展が予定されている。この他にもファミコンの「ラグランジュポイント」「天地を喰らうII」「イースIII」、PCエンジンの「the Manhole」「サイレントデバッガーズ」「コブラII」、メガドライブの「シャイニング＆ザ・ダクネス」「ソニック・ザ・ヘッジホッグス」といった期待作が出展される。（各地区での開催日時、会場など詳細はＰ131参照）

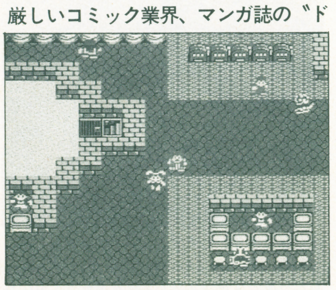
⬆ゲームファンは見逃せないイベントだ。写真は前回の発表会

エニックスから少年マンガ誌創刊

●少年マンガ誌創刊、コミック界のドラクエとなるか？

2月1日に株式公開、9200円の高値が大人たちの話題になったゲームメーカー。エニックスから今月、少年マンガ誌が創刊される。

エニックスの出版物といえば、今までドラゴンクエストシリーズ関連の書籍中心の展開だったが、今回は雑誌への進出。誌名は「月刊少年ガンガン」、毎月12日発売、定価390円の月刊少年マンガ誌だ。ゲーム業界以上に競争の厳しいコミック業界、マンガ誌の〝ドラクエ〟になることは難しいだろうが、ゲーム業界で活躍する新ししい才能やキャラクターを生みだすような、既存のマンガ誌とは違う新しいスタイルを見せて欲しい。



⬆➡ドラゴンクエスト関連の情報やマンガがウリ。ドラゴンクエストファンはチェックだね

ファミコン利用の学習講座が開講

●福武書店と任天堂の共同開発機材による新しい映像教育が始動する

ファミコンを利用した小学生向けの学習講座が、進研ゼミで知られる福武書店により、今年3月に開講された。同講座は、福武書店と任天堂が共同開発した「スタディボックス」という機材を使用して行なわれる。教材のカセットテープをセットした同機をファミコンに接続し、画面に提示される課題や疑問に対して、子供が自分で考え、操作することで学習を進めてゆくシステム。この「スタディボックス講座」には現在小学校4～6年生向けのイングリッシュコースと、小学校3、4年生向けのサイエンスコース（算数、理科）の2コースが用意されており、平成5年度までに、これらの継続講座を含めた計5つの講座を進行させる予定。

問い合わせは「株式会社福武書店・スタディボックス講座係」電話番号03(3288)7901まで。

➡スタディボックス本体を購入後、各コースの受講者には毎月テキストブックとカセットテープが郵送される

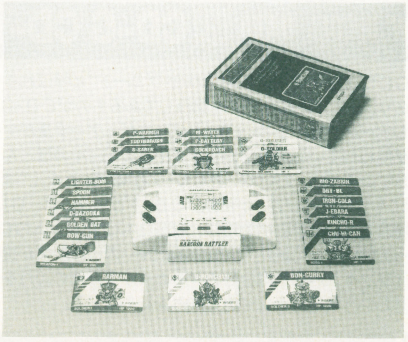
バーコードで戦うカードゲーム

●コンビニエンスストアを中心に展開する新感覚の子供の遊び

今や、あらゆる商品についているバーコード。このバーコードと、子供たちの間で人気のカードバトルを合体させたゲームが生まれた。「コンビニウォーズ　バーコードバトラー」というのがその正式な名称。玩具メーカーのタカラから発売される。

このゲームのユニークな点はカードバトルのキャラクターの攻撃力、防御力、体力といったパラメーターをカードバトルマシンを通して、バーコードから読み取っていること。つまり、様々な商品の様々なバーコードをすべてキャラクターのパラメーターとして変換し利用することができるってわけ。「バーコードバトラー」は、バーコードを読みとるカードバトルマシン、キャラクターカード、アイテムカード、オリジナル戦士制作用のホワイトカードが1セットになっている。プレイ方法は、カードバトルマシンに収録されている60人の戦士との勝ち抜き戦、キャラクターカードを使った対戦、自分だけのオリジナル戦士（カード）同士による対戦の3種類。オリジナル戦士は、身のまわりのバーコードを利用することで無限にキャラを作ることができるが、カードバトルマシンで読まない限りその強さはわからない。2倍スリリングなカードバトルゲームなのだ。

価格は￥6,800（電池別、税抜き）3月15日発売予定。



⬅カードバトルマシンと各種カードで1セット。バーコードでカードの種類は無限に広がる

セガ「テラ（仮）」の発売は…

●流通は家電ルートが中心か、3月下旬に発売日、価格を正式発表

今春（4～6）月に発売が予定されているメガドライブIBMコンパチマシン「テラ（仮）」。セガからの公式な発表はその後おこなわれてないが、3月末には発売日、価格など詳細が明らかにされるようだ。本体価格についてはスタンダードモデルで20万円を切ると見られている。

また、その販売ルートについては、家電量販店などを中心とした販売代理店制度を導入する…と業界紙での報道もあり、家電、パソコンの流通ルートが中心になるとの見方が強まってきた。関連会社である亜土電子のもつパソコンショップ「T-ZONE」でも販売が予定されており、東京・秋葉原の本店内にはすでにプロトタイプが展示されている。

⬆3つのCPUを搭載した16ビットパソコンだ

ゲーム対応コンポがビクターから

●ゲームサウンドをより良い音で。目玉の「ゲームポジション」

日本ビクター株式会社から、ゲームポジション付き・CDグラフィックス対応のミニコンポが発表された。

このコンポ、“MEZZO A1”は任天堂の協力を得て制作されたもので、ゲームサウンドをより良い音質で楽しむべく設けられたゲームポジションは、スーパーファミコンをはじめとする数機種のゲーム機が接続可能。音声がステレオで出力できるので広がりのあるゲームサウンドを得ることができる。また別売りのCDグラフィックスデコーダーをTVと接続することにより、カラオケをはじめとするCDグラフィックスを楽しめる。

価格はコンポ本体が￥88000、CDグラフィックスデコーダー￥22000、サラウンドスピーカーが￥13000で、いずれも税抜き価格。

⬆写真はCDグラフィックスデコーダー付き

ヨーロッパでファミコン販売強化

●ファミコンはまだまだ現役、世界をまたにかけて活躍中

前号のスーパーファミコン海外事情に続き、今回はファミコンの話。ファミコンはＮＥＳの名称で、アメリカで大ヒット、もう日本並に普及していて、スーパーファミコンの発売を待つばかり。ところが、ヨーロッパでの普及はまだこれから。ヨーロッパ全体でもまだ200万台しか普及していない。任天堂では今後、販売を強化するとの事で、今年度はさらに250万台を販売する予定という。ファミコンの現役はまだ終わりそうにない。

PCエンジンGT、北米で発売

●PCエンジンGT、ターボエクスプレスの名称でアメリカデビュー

ＰＣエンジンＧＴのアメリカ発売が決定した。ターボエクスプレスの名称で4月から発売される。価格は250ドル程度になるらしいが詳細は未定。月に数千台の出荷を見込んでいる。また、ＴＶチューナー、バッテリーパックなどの周辺機器も同時に発売される。ＰＣエンジンファミリーは発売済みのターボグラフィックス16（ＰＣエンジンコアグラフィックスに相当）、ＣＤ-ＲＯＭシステムと合わせ、日本国内並のラインアップとなった。

CD-ROM…ニューメディアとスーパーファミコン

特集 S.FAMICOM

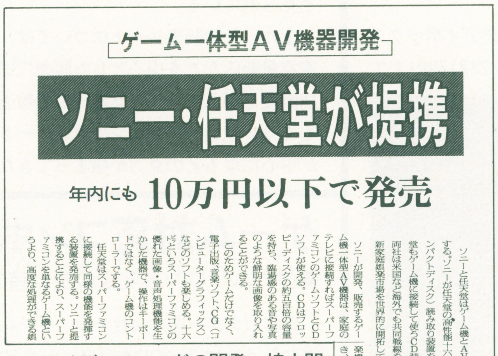
スーパーファミコンの

1 ソニー、任天堂提携報道をめぐって

SFC対応CD-ROMシステム開発の真偽は

2月5日の日本経済新聞紙上で、ソニー・任天堂の提携が報道された。

ソニーと任天堂がゲーム機とAV機器を一体化した機器の開発・販売で提携する。ソニーが任天堂のスーパーファミコンとCD読み取り装置を一体化した機器を開発、早ければ年内にも売り出す。任天堂はスーパーファミコンに接続して使用するCD読み取り装置を発売。ソニーの発売するスーパーファミコン・CD読み取り装置一体型機器の価格は10万円以下。使用できるCDは「ソニー・任天堂方式」という独自の規格で、ソフトメーカーはソニー・任天堂とライセンス契約を結ばないとソフト開発ができない。両社は海外でも共同戦線を張り、ゲームとAVを組み合わせた新しい家庭娯楽市場を開発していく…というのがその記事の骨子だった。


ゲーム一体型AV機器開発

ソニー・任天堂が提携

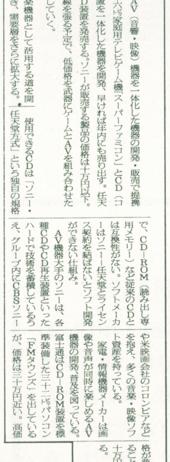
年内にも 10万円以下で発売

ソニーと任天堂はゲーム機とAV（音響・映像）機器を一体化した機器の開発・販売で提携する。ソニーが任天堂の高性能十六ビット家庭用テレビゲーム機「スーパーファミコン」とCD（コンパクトディスク）読み取り装置を一体化した機器を開発、早ければ年内にも売り出す。任天堂もゲーム機に接続して使うCD装置を発売する。ソニーが販売する製品の価格は十万円以下。両社は米国など海外でも共同戦線を張る予定で、低価格を武器にゲームとAVを組み合わせた新家庭娯楽市場を世界的に開拓していく。

ソニーが開発、販売するゲーム機一体型AV機器は、家庭のテレビに接続すればスーパーファミコンのゲームソフトとCDソフトが使える。CDはフロッピーディスクの約五百倍の容量を持ち、臨場感のある音や写真のような鮮明な画像を取り入れることができる。

このためゲームだけでなく、電子出版、音楽ソフト、CG（コンピューターグラフィックス）などのソフトも楽しめる。十六ビットというスーパーファミコンの優れた画像・音声処理機能を生かした機器で、操作はキーボードではなく、ゲーム機のコントローラーでする。

任天堂はスーパーファミコンに接続して同様の機能を発揮する装置を発売する。ソニーと提携することにより、スーパーファミコンを単なるゲーム機というより、高度な処理ができる娯


楽機器として活用する道を開き、需要層をさらに拡大する。

使用できるCDは「ソニー・任天堂方式」という独自の規格で、CD－ROM（読み出し専用メモリー）など従来のCDとは互換性がない。ソフトメーカーはソニー・任天堂とライセンス契約を結ばないとソフト開発ができない仕組み。

AV機器大手のソニーは、各種CDやCD再生装置といったハードで技術を蓄積しているうえ、グループ内にCBSソニーや米映画会社のコロンビアなどを抱え、多くの音楽・映像ソフト資産を持っている。

家電・情報機器メーカーは画像や音声が同時に楽しめるAV機器の開発、普及を図っている。富士通はCD－ROM装置を標準装備した三十二ビットパソコン「FMタウンズ」を出しているが、価格は三十万円近い。高価格が普及上のネックになっていることから、ソニー、任天堂は十万円以下に抑え需要を開拓する。

コメントのとおり、両社とも、スーパーファミコンとCD-ROMを含めたニューメディアハードの開発、協力関係は認めている。が、商品形態、発売時期に関しては具体的な計画はないということであった。仮にハード仕様が決定したとしても、安定したソフト供給のためにはもうしばらく時間が必要なはずである。

ともかく、近い将来ニューメディア対応のスーパーファミコン関連機器が生まれることは間違いない。単に記憶容量を利用するだけではない、新しい"遊び"の道具であって欲しい。

↑2月5日の日本経済新聞、朝刊紙上で、ソニーと任天堂の提携が報道された。ソニーはコンピュータ・ゲームの世界をどう変えるのだろう

COMMENT―ソニー

任天堂さんとは技術協力関係にあります。スーパーファミコンの音源チップはうちで開発したものですしね。当然、CD-ROMに関しても技術陣レベルでの研究はしていますが、商品化の具体的計画はまだありません。

ソニー（株）　広報室

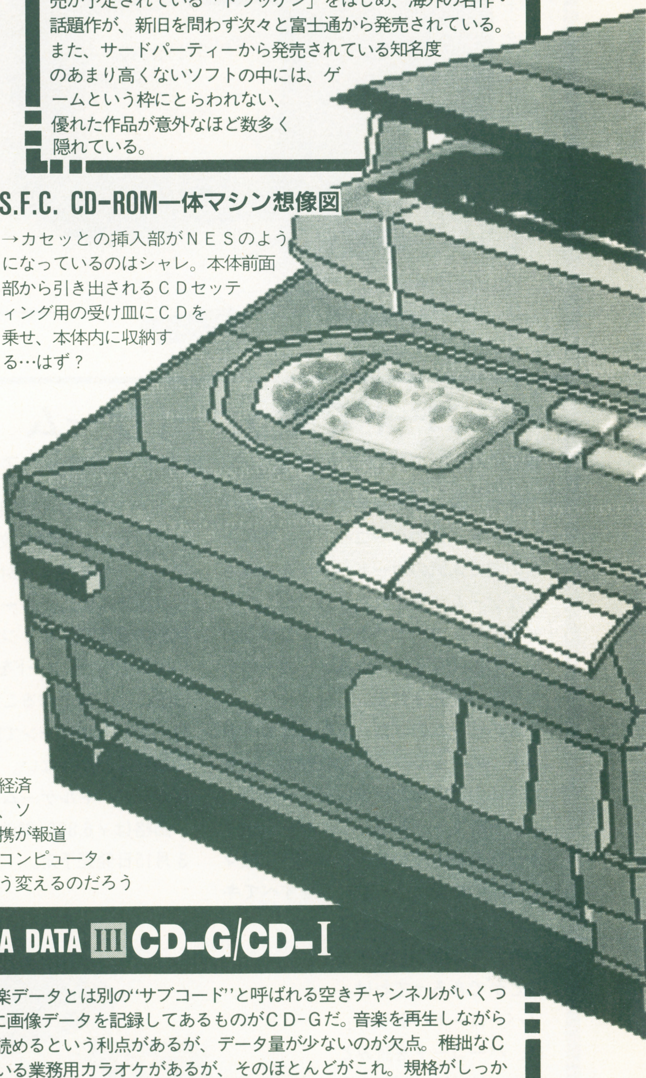
COMMENT―任天堂

現在、CD-ROMマシンの予定はありません。スーパーファミコンの周辺装置は、様々なメディアを対象にして研究しています。CD-ROMに注目はしていますが、可能性の高いメディアの一つというが現状です。

任天堂（株）　総務部

NEW MEDIA DATA I FM-TOWNS

南野陽子や宮沢りえでおなじみの、富士通の32ビットパソコン。インテル社の80386というCPUを使用している。ハードの完成度やOS（オペレーティング・システム）の使い心地は別として、本体に標準でドライブを内蔵していることもあり、CD-ROMというメディアを現時点で一番使いこなしているハードといえるだろう。スーパーファミコンでも発売が予定されている「ドラッケン」をはじめ、海外の名作・話題作が、新旧を問わず次々と富士通から発売されている。また、サードパーティーから発売されている知名度のあまり高くないソフトの中には、ゲームという枠にとらわれない、優れた作品が意外なほど数多く隠れている。



S.F.C. CD-ROM一体マシン想像図

→カセットとの挿入部がNESのようになっているのはシャレ。本体前面部から引き出されるCDセッティング用の受け皿にCDを乗せ、本体内に収納する…はず？

NEW MEDIA DATA II CD-ROM²

読者の大半にとって、一番身近な位置にあるCD-ROMと言えるのではないだろうか。インターフェイス・ユニットと、CD-ROMドライブの二つのユニットから構成されていて、CD-ROMドライブの部分は同社の8ビットパソコンPC-8801シリーズと共用することができる。インターフェイス・ユニットの部分にはADPCMやS-RAMなどが積まれ、「CD-ROMが使用できる」というだけでなく、機能的にも強化されるというメリットがある。『スーパーダライアス』や『イースI・II』など、CD-ROMの容量の大きさを活かしたソフトが多数発売されているが、発展的な使い方、つまり「CD-ROMならではの新しい種類のソフト」を作ろうという意欲がメーカー側にあまり感じられないのが惜しい。RAMの容量を増やした新機種が開発中との情報がある。

NEW MEDIA DATA III CD-G/CD-I

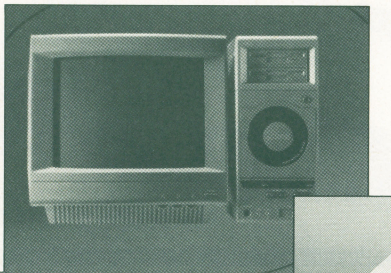
CDには音楽データとは別の"サブコード"と呼ばれる空きチャンネルがいくつかあり、そこに画像データを記録してあるものがCD-Gだ。音楽を再生しながらでもデータを読めるという利点があるが、データ量が少ないのが欠点。稚拙なCGが使われている業務用カラオケがあるが、そのほとんどがこれ。規格がしっかりしているため、たいていのCD-ROMシステム（つまり、TOWNSでもROM²でも）で楽しむことが可能。CD-Iというのは、CD-ROMをもっと発展的に使おうという世界標準規格。68000という16ビットのCPUを搭載し、対話性を持った使い方が可能だ（Iはinteractive のI）。規格が提唱されてから5年になるが、ソフト、ハード両分野のメーカーが「今年の10月をメドに商品化を急いでいる」という状況。かなりの可能性を秘めている。

未来

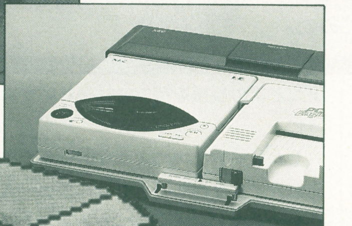
❷ ゲームとニューメディア

ニューメディア元年？ 年内にすべてが出揃う

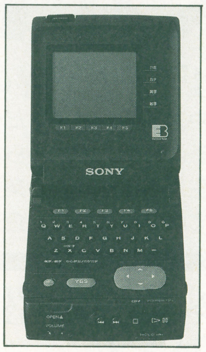
ＩからＶの囲み記事を見てもらいたい。ほんの一部分でしかないのだが、これらはレコードを猛スピードで追いやった直径12センチの円盤の、新しい使い道である。ＣＤは「音楽を収録しておく小型のレコード」というだけでなく、ゲームを記録する媒体として、こんなにも広く使われはじめているのである。この他にも、ＴＯＷＮＳなどで使われているＣＰＵを作っているインテルというメーカーの持つ、ＤＶＩという技術が使われたアーケードゲームがデータイーストから秋頃発売されそうだ。このＤＶＩもＣＤ-ＲＯＭを使っている。大容量（約540メガバイト＝スーパーマリオワールド約1,080個に相当）で、しかもクォリティの高い音声を再生することも可能なＣＤ-ＲＯＭ。ＣＤ-ＩやＣＤＴＶなど、一斉に僕たちの前に登場するこれらのメディアは僕たちに「スーパーファミコンの登場」にも劣らない驚きを与えてくれるかもしれない。



→あまり評判がいいとは言えないＴＯＷＮＳ。が、個性的なソフトが数多く見られる



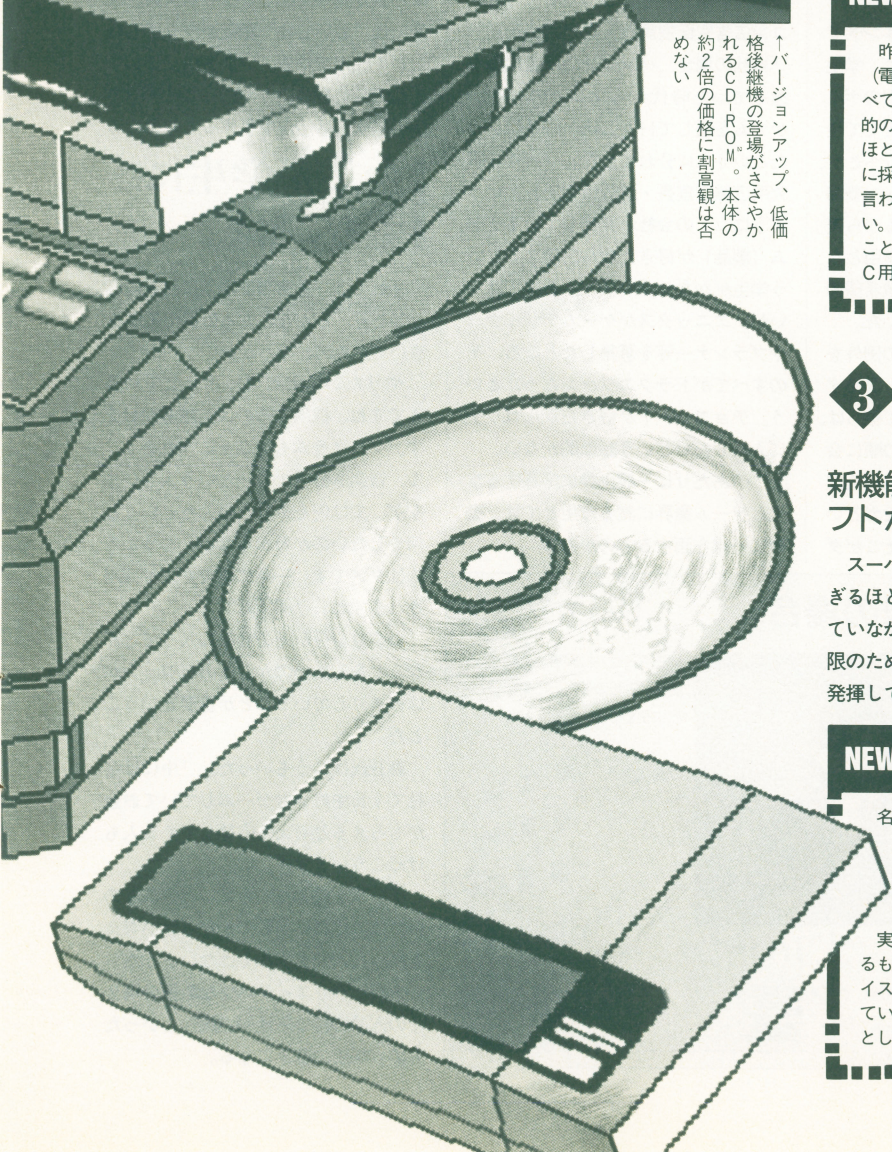
↑バージョンアップ、低価格後継機の登場がささやかれるＣＤ-ＲＯＭ²。本体の約2倍の価格に割高観は否めない



↑コモドール社のＣＤＴＶ。海外では９９９＄という価格で発売されている。任天堂が一番恐れているのはこのＣＤＴＶであるのかも…
←ＴＤＡＴＡ Ｄｉｓｃｍａｎ。ＳＦ用ＣＤ-ＲＯＭでもこれのソフトは使えるのだろうか？

NEW MEDIA DATA Ⅳ DATA DISCMAN

昨年発売され「いかにもソニーらしい」画期的な商品。ソニーが発案したＥＢ（電子ブック）という規格にのっとっていて、これを採用しているソフトならすべてが利用できる。規格名でもわかるとおり、電子出版を閲覧するというのが目的のハード。発売されているソフトは、実際に書店に並んでいるものの'移植'がほとんどで、文字だけ、しかもモノクロの画面。８センチのシングルＣＤを媒体に採用しているので、ＬＤのような自然画をいれるのが厳しいのではないか、と言われている。現時点では、この"ＤＤ-Ｉ"一機種しかないので、なんとも言い難い。もうすぐ新型機がソニーから、今秋には他メーカーからも発売されるということなので、今後の展開が興味深いところ。ソニーとの共同開発が噂されるＳＦＣ用ＣＤ-ＲＯＭにどういう影響を与えるか、という点も見逃せない。



❸ スーパーファミコン用 CD-ROMシステムの可能性

新機能は？　やはりソフトが鍵を握る

スーパーファミコンは現在、十分すぎるほどの基本スペックを持ちあわせていながら、カセットの容量という制限のためまだまだその本領を完全には発揮していない。コストを気にせず莫大な容量を扱えるＣＤ-ＲＯＭこそスーパーファミコンに最適のメディアであるといえよう。独自のフォーマットを採用するというが、ＣＤ-Ｉなどと同じような圧縮技術などを用いれば自然画のアニメーションも難しくはない。ＣＤ-ＲＯＭの登場で、初めてスーパーファミコンの真の力が分かるのだ。

NEW MEDIA DATA Ⅴ CDTV

名前を見ると安直に「コンパクトディスク・テレビジョン」などと思ってしまいそうだが、正解は「コモドール・ダイナミック・トータル・ビジョン」の略。コモドールとは、最近、日本国内でも用意に入手できるようになり、脚光を浴びはじめているAmigaというパソコンを発売している海外メーカー。ＣＤＴＶの見かけは普通のＣＤプレーヤーとほとんど変わらないが、実際はその中に同社の16ビットパソコン"Amiga500"がまるまる内蔵されているものと考えてよい。拡張性が高く、電子楽器の国際規格ＭＩＤＩインターフェイスが標準で装備されているのをはじめ、各種周辺機器が接続できるようになっている。フロッピーディスクドライブやキーボードをつなげば普通のAmiga500としても使用可能。今年の７月頃に発売の予定。

直撃取材特集！

テレビゲーム 業界WARS

その4「ゲーム業界の就職状況とその背景を探る」

かつて中途採用がメインだったゲーム業界も、新卒の採用に力を入れ始めている。即戦力が求められる業界がなぜ新卒を!?　そしてそこに応募する学生たちはなぜこの業界を選んだのか。アンケートそして企業取材を通して学生の考え方、企業側の新卒採用の戦略について探ってみた。

⊙取材・文/藤森英明

ゲーム業界志望者の考え方

世の中、平成に入り空前の好景気が続き、大手企業の学生の青田買いも社会問題になってい久しい。

どこの企業でも人材不足は深刻で、仕事はあるのに人材がいなくて倒産に追いこまれるケースも冗談ではない。

社会がこうした状況にある中、急成長を遂げてきたゲーム業界では、どのような方法で人材の獲得に当たったか、新卒採用を通して探ってみようと思う。

が、実を言うと企画段階では、対象を新卒にすることに若干の不安があった。それまで、ゲーム業界の採用というと中途採用が主だったからだ。成長著しいソフト会社にとって即戦力が絶対的に必要であったわけだ。

しかし、この不安はみごとに払拭された。逆に、新卒の採用にかなりの企業が積極的であることもわかってきた。また取材・アンケート等を通して、ゲーム業界における就職状況が、一般企業へのそれと違う部分もかいま見えおもしろい結果が浮び上がった。

まず、学生の企業選択のポイントである。一般企業の選択であれば、学生は会社の規模、業種などが選択のポイントとなる。例えば、大学のゼミで金融論をとっていたので富士銀行へとか、グローバルな仕事がしたいから三菱商事へ、人気があり安定しているから東京海上へなどがその主な応募理由となる。しかし、ゲーム業界へ就職希望の学生の理由はちょっと違っていた。

まず、言えるのはごく一部の例外を除いて“ゲームが好きだから”が必ず理由のトップにあった。そして彼らは、やはりゲーム業界の企業規模の順に会社訪問を開始するのであった。例えばコナミ、ナムコ、バンダイ、セガといったところからスタートし、そこがダメだと次の規模を持つ会社へというように。

しかし一方で次のような例も多く見られた。すなわち「カプコンのゲームに魅力を感じて応募してくる」（カプコン広告宣伝室課長・桑元秀悟氏）「当社の場合、パソコンの周辺機器を造っていた時代からマニアの方と、ゲームを通してＨＡＬ研が好きになったという人に分れました」（ＨＡＬ研究所広報室室長・森笠恒明氏）というように、その会社が発売しているゲーム（製品）が好きだから応募するという学生がかなり多いのだ。新卒ではないが、エニックスがゲームデザイナーやプランナー等を募集したところ、そのすべてがドラクエファンだったという。チョコレートが好きだからロッテに入社したいという話は聞かない。

このあたりに一般企業に応募する学生とゲーム業界に集る学生とでは、動機に一線を画するものがある。

そして、ゲーム業界が募集する職種は「プログラマー」「デザイナー」「サウンドクリエーター」などのいまをときめく横文字職業が多く、さらにゲーム企画や宣伝などゲーム大好き人間には“おいしい”職種がキラぼしのごとく並んでいる。いきおい、この求人難の時代だというのに、この業界では就職状況は活況を呈することになる。

企業が学生に望むことは？

それでは、企業側は学生に何を望み、どこを見、どんなところに採用基準を置いているのだろうか。

「やりたいことがはっきりしている人ですね、採用するのは。絵もかけます、プログラムもそこそこ作れます、で、音楽も好きです。という人もいますが、では何をやりたいんだというと、何をしたいのかわからない。こういう人はダメです。一芸に秀でた人が採用されますね」（森笠氏）

つまり自分がその会社に入ってどんなことをしたいのか、そのビジョンがはっきりしていることが重要ということだ。

森笠氏はこうもいった。「中には会社で１日中好きなゲームしていてお金がもらえると考えて応募してくる人もけっこういますよ」

ゲームが好きだからという応募者の中には、就職に対してかなり甘い考えを持った人間も少なくはないようだ。

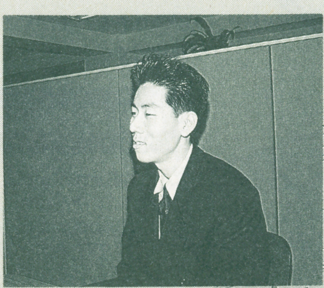
また、クリエイティブな職種の場合その人間の持つ感性や協調性といったものも採用の基準になる。

報告①　昨年度カプコン入社、松田君の場合　(株)カプコン

㈱カプコン広告宣伝室に勤務する松田年晃君は、昨年度の新卒組である。彼は昨年の３月まで大阪にあるビジネス専門学校に通っていた。カプコン入社の動機は学校推薦によるという。しかし、もちろん彼もご他聞にもれずゲーム大好き人間であった。面接ではゲームのことはもちろんだが、彼の高校時代のことについても聞かれたという。

松田君が採用に至ったポイントについて彼の現在の上司である桑元氏はこう語った。

「彼が高校時代にハンドボール部に所属して主将をやっていたという点は高く評価されましたネ。それから面接時の言葉使いや態度、礼儀もちゃんと見られていますから。彼はもちろんそういったこともクリアしたわけです」



←昨年入社の松田君。大阪から東京へ広報の手伝いに来ていたところをインタビューとなった

➡１本のゲームがヒットすればビルが建つ時代である。カプコンは人材を活用して株式を上場するまでに至った

「ゲーム制作というのはチームプレイですから、協調性がない人は難しいですね。当社の場合、面接ではその人の意欲、興味、感性、能力、協調性を見ます」（桑元氏）

この基準は開発者の場合にも当然適用される。応募者がしばしば勘違いすることに、プログラマー志望ではプログラムが組めないと採用してもらえない、という思いこみである。もちろん、企業によってはそういうところもあるが、特に新卒の場合はプログラムができることを条件にしているところはむしろ少ないといっていいだろう。

「信長の野望」で有名な光栄でも、プログラム経験の有無は採用時にはまったく関係ないという。

「当社では入社時にプログラム研修が2ヵ月あります。その後は移植などをしながらプログラムを覚えていくことになります。プログラムの技術でしたら1年くらいでマスターできますね。ですから文科系の方でもプログラマー志望で入社される方もいます」（光栄マーケティング室高津弘樹氏）

ただし、キャラクターデザイナーに関しては例外で技術、能力、感性といった部分がかなりのウェートを占めてくる。ほとんどの会社では、デザイナー志望の学生に対して作品提出を課している。

さきほど言った「ごく一部の例外」とはこのキャラクターデザイナー志望の学生を指している。また、この分野では女性の進出もめざましい。キャラクターデザイナーはゲームを知らなくても務まる。が、それ以外の職種ではゲームを知らない人では辛いものがある。

また、新卒における学歴に関しては、ほとんどの企業が専門学校卒業以上を要求している（高卒採用の場合、一般事務等の女子社員が含まれていると見ていいだろう）。

新卒に力を入れる理由とは!?

各企業が新卒にも力を入れ始めていることは、次ページの表の採用人数を見てもはっきりとうかがえる。そして給与、休日休暇、福利厚生施設等が完備され、一般のトップクラスの企業と遜色がないことには、いささか驚かされた。

では、なぜ戦力に時間のかかる新卒採用に踏み切ったのか。

一言でいえば「企業力（開発力）のアップ」である。昨年も100名と大量の新卒を採用したカプコンは、その企業力を背景に株式の店頭公開を行なった。

また、新卒を1から教育することによって、その企業理念をも植え付けることができ、長く企業の戦力として働いてもらえるというメリットもある。それが定着率の良さに結びつく。

そこで企業側の教育体制だが、例えばカプコンの場合、入社してすぐ3週間の合同研修を実施するという。

「採用は部署ごとですが、最初の1週間は社会人、企業人としての教育を行ないます。2週目はゲームの誕生から販売までの過程を教えます。3週目は実施研修として工場やゲームセンターなどの視察を行ないます。その後具体的な配属が決定して、各部署でのＯＪＴ（部署内研修）となります」（桑元氏）

ＨＡＬ研究所の場合、入社時点ですでに配属が決定しているので、各部署での教育という形をとるという。

「開発の場合、新入社員に1つの課題を与えプログラムを作らせます。そのプログラムが製品になるわけではありませんが、そういう課題をひとつひとつクリアしていって一人前に育てていきます。一人前になるには最低でも1年以上はかかりますネ」（森笠氏）

企業が新卒採用に至るまでを簡単に図式化するとこうなる。

ゲーム業界及び企業の成長→中途採用→成長→人材不足→新卒採用（新卒を教育するだけの企業力のアップ及び福利厚生の充実）→高定着率→さらなる成長→さらなる企業力アップ。

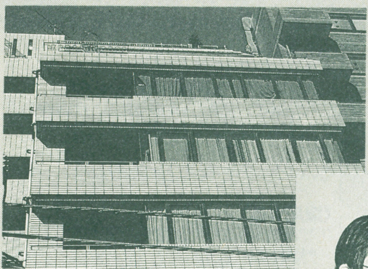
このように現在は好循環の中にある。それはまだ企業が若く、ゲームで育った世代がちょうど労働力として社会に進出するときとぶつかるという幸運にゲーム業界は恵まれたわけだ。

しかし、ビジネスソフト業界で叫ばれているプログラマー30歳定年説が、近い将来この業界にも訪れる。その時出現するであろう開発者のドロップアウトには、そろそろ備えておく必要がある。それは、1企業だけの問題ではなく、業界全体のイメージダウンにもつながるからだ。

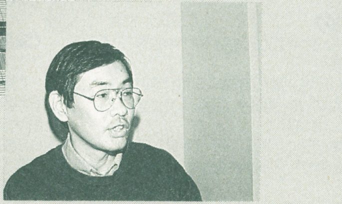
ゲーム熱中世代が就職適齢期にさしかかったのとゲーム業界の成長が一致した現在はすべてが順調に見えるが、この世代が終わった後、そういまの小・中学生が就職を考える頃、業界内は企業存続をかけた熾烈なサバイバルゲームが展開されることだろう。

報告②

開発センターを移転して応募者急増　㈱HAL研究所



←ハル研は開発センターを山梨県に移す。人材も山梨、八王子方面の学校から多く集った。が、開発3人が辞めることにも

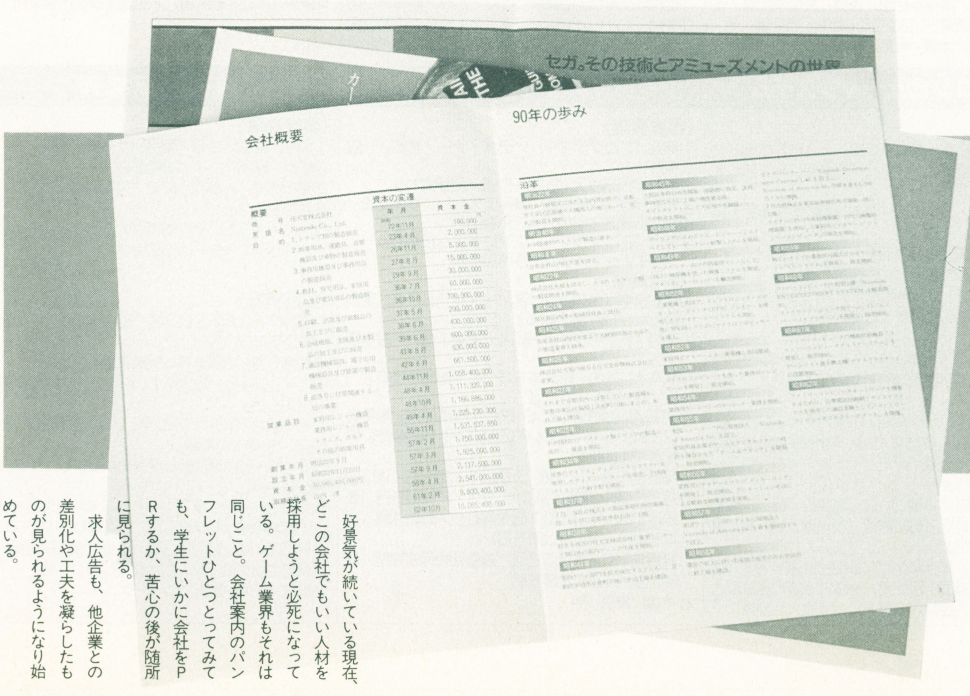


→ハル研広報室室長の森笠氏。今年新卒の広報担当者をどのように教育したらいいかと頭を悩ましているという

ＨＡＬ研究所の勤務地を見ていただきたい。東京と山梨となっている。同社は現在東京にある開発部門を今年山梨へ移転し、開発センターとする。この山梨開発センターの設置により、山梨大学を始め、山梨や八王子の理工系専門学校からの応募者が多数あったという。逆に東京に留まりたい人が3人退職したという。

やる気を重視するという同社では、マンガ家のアシスタントをしていた人がデザイナーとして、またワープロの文豪ミニファイルにテトリスを移植して作品として持ってきた人がプログラマーとして入社したという。

やる気のある人間、能力のある人間には企業は常に門戸を開いている好例といえる。



好景気が続いている現在、どこの会社でもいい人材を採用しようと必死になっている。ゲーム業界もそれは同じこと。会社案内のパンフレットひとつとってみても、学生にいかに会社をPRするか、苦心の後が随所に見られる。

求人広告も、他企業との差別化や工夫を凝らしたものが見られるようになり始めている。

●おもなゲームメーカーの'91年新卒採用情況

会社名

〈募集要項〉
①募集職種
②募集資格／学歴／学年／年齢／経験／その他
③選考方法
④募集方法
⑤採用基準

〈採用実績〉
①応募総数(かっこ内は女子人数)〔内訳〕
②職種・採用人数
③学歴・採用人数
④給与
⑤勤務時間
⑥休日／休暇
⑦待遇
⑧勤務地

アトラス

〈募集要項〉
①企画／デザイナー／プログラマー／営業
②専門学校卒以上／20歳以上／経験問わず
③書類選考／面接／筆記試験
④求人情報誌
⑤デザイナーは参考作品持参

〈採用実績〉
①25(5)名（大卒12(2)名／専門学校卒13(3)名）
②開発5名
③大卒2(0)名／専門学校卒3(0)名
④初任給大卒170,000円（90年4月実績）
⑤10：00〜18：00
⑥隔週週休2日／年間110日（夏休み5日、年末年始5日を含む）／有給休暇（初年度5日、最高20日）
⑦昇給年1回／賞与年2回／各種社会保険完備／住宅手当（初任給に含む）／交通費全額支給／社員旅行あり（90年サイパン）他
⑧東京

エポック社

〈募集要項〉
①開発／営業／企画／事務　他
②短大卒以上／20歳以上／経験問わず
③書類選考／面接（人事担当面接、役員面接）／筆記試験
④学校求人　他
⑤バイタリティーある人／創造力ある人

〈採用実績〉
①126(61)名〔大卒74(12)名／短大卒47(47)名／専門学校卒5(2)名
②開発2名／営業2名／一般事務2名)
③大卒4(0)名／短大卒2(2)名
④初任給大卒172,000円
⑤9：00〜17：30
⑥完全週休2日／年間115日（夏休み3日、年末年始4日を含む）／有給休暇（初年度6日、次年度10日）
⑦昇給年1回／賞与年2回／各種社会保険完備／住宅手当／交通費全額支給／軽井沢別荘／社員旅行あり
⑧東京（本社）／全国営業所

カプコン

〈募集要項〉
①ゲーム企画／デザイナー／プログラマー／サウンドクリエーター／営業／総務
②専門学校卒以上／20歳以上／経験問わず
③書類選考／面接／筆記試験
④学校求人／学校推薦／紹介他
⑤人物・能力の両面から選考／デザイナーは参考作品持参

〈採用実績〉
①564(169)名〔大卒167(51)名／専門学校卒397(118)名)
②合計105名
③大卒52(6)名／短大卒3(3)名／専門学校卒53(10)名／高卒6(3)名
④初任給大卒175,000円／専門学校卒165,000円（90年4月実績）
⑤9：00〜18：00
⑥完全週休2日／年間117日／有給休暇（初年度5日、次年度以降10日）
⑦昇給年1回／賞与年2回／各種社会保険完備／交通費全額支給／保養所（賢島、強羅）あり／従業員持株会　他
⑧東京／大阪

光栄

〈募集要項〉
①SE／プログラマー／デザイナー／営業／総務／経理／編集・出版　他
②高卒以上／年齢・経験は募集職種により異なる
③書類選考／筆記試験（小論文を含む）・適性検査／面接
④求人情報誌／学校求人
⑤デザイナーは作品持参／開発は入社時にプログラム研修あり(プログラム経験のない方でも充分可)

〈採用実績〉
①約2500(250)名
②開発40名／その他20名
③大卒47(15)名、短大卒1(1)名、専門学校卒7(3)名、高卒5名
④初任給大卒195,000円(住宅手当15,000円を含む)
⑤9：30〜18：00
⑥完全週休2日／年間124日（夏休み9日、年末年始8日を含む）／有給休暇（初年度6日、最高20日）
⑦昇給年1回／賞与年3回／各種社会保険完備／交通費全額支給／持株制度／独身寮／社宅完備／社員旅行／海外研修施行あり　他
⑧横浜市

コナミ

〈募集要項〉
①ソフトエンジニア／ハードエンジニア／サウンドクリエーター／ビジュアルデザイナー／管理事務／営業他
②学歴・経験問わず／18歳以上
③ジョブリクエスト制度による選考（書類選考／面接／適性検査／作品評価など）
④求人情報誌／学校求人／学校推薦他
⑤ジョブリクエスト制度により、本人が希望する職務適性を審査

〈採用実績〉
①約8000名
②開発58名／管理・営業24名
③大卒66(14)名／短大卒4(4)名／専門学校卒12(3)名
④初任給大卒開発職・総合職180,000円／大卒一般職172,000円
⑤9：00〜18：00
⑥完全週休2日／年間122日（夏休み5日、年末年始6日を含む）／有給休暇（初年度6日、最高20日）
⑦昇給年1回／賞与年2回／各種社会保険完備／住宅手当／交通費36,000円迄／社宅・寮完備　他
⑧東京／神戸／大阪／札幌／福岡／シカゴ（米）

セガ・エンタープライゼス

〈募集要項〉
①営業／事務／研究開発／製造・技術
②高卒以上／18歳以上／経験問わず
③書類選考／個人面接／適性検査
④新聞／求人情報誌／学校法人　他
⑤デザイナーは作品持参／面接重視

〈採用実績〉
①1010(140)名〔大卒700(50)名／短大卒60(30)名／専門学校70(30)名／高卒180(30)名)
②営業165名／事務55名／製造・技術44名／研究開発99名
③大卒173(17)名／短大卒23(4)名／専門学校卒26(5)名／高卒141(19)名
④初任給大卒（22歳）179,250円
⑤8：30〜17：45（職務内容により異なる）
⑥完全週休2日／年間125日（夏休み、年末年始を含む）／有給休暇（初年度11日、次年度以降13日〜20日）
⑦昇給年1回／賞与年2回／各種社会保険完備／交通費40,000円迄支給／保養所／独身寮完備／社員旅行あり／社員貸付制度／持株会制度あり他
⑧東京（本社）／千葉県佐倉（事業所）／全国営業所

タイトー

〈募集要項〉
①営業／技術
②高卒以上／経験問わず
③書類選考／面接（人事担当面接、役員面接）／筆記試験
④求人情報誌／学校求人他
⑤技術系（企画・キャラデザイン）は作品持参

〈採用実績〉
①―――
②156名（営業・事務系・技術系）
③大卒88(5)名／短大卒17(14)名／専門学校卒23(7)名／高卒23(0)名／中途採用5名
④初任給大卒・技術系171,280円／大卒・営業系210,280円（90年4月実績）
⑤9：00〜17：45（但し営業所によって異なる）
⑥完全週休2日／年間123日（夏休み8日，年末年始8日を含む）／有給休暇（初年度3日、次年度以降10日）
⑦昇給年1回／賞与年2回／各種社会保険完備／住宅手当／交通費全額支給／保養所あり　他
⑧東京（本社・研究所）／全国主要都市営業所

ナムコ

〈募集要項〉
①営業（コンシューマー・業務用）／事務（経理・財務・人事)／技術(プログラム・デザインなど）／アミューズメントスペースの企画・運営・管理
②専門学校卒以上／20歳以上
③適性検査／作品審査／面接など
④求人情報誌／DMなど
⑤職種により異なる

〈採用実績〉
①約1,000名〔大卒750名／短大卒50名／専門学校卒200名／高卒(10)名)
②合計141名
③大卒109(11)名／短大卒（高専含）4(0)名／専門学校卒19(0)名／高卒9(9)名
④初任給大卒（東京勤務）173,040円／短大・専門学校卒（東京勤務）156,031円（90年4月実績）
⑤9：00〜17：30（開発部門：フレックスタイム制／営業部門：店舗による）
⑥完全週休2日／年間121日（夏休み、年末年始を含む）有給休暇（初年度5日、最高20日）
⑦昇給年1回／賞与年3回／各種社会保険完備／住宅手当（初任給に含む）／交通費全額支給　他
⑧管理部門：東京／開発部門：東京・横浜／営業部門：全国各地

日本コンピュータシステム

〈募集要項〉
①研究開発／SE・プログラマー／ハードウェア設計／商品企画開発（ゲーム・音楽ソフト・アニメ映画など）他
②短大卒以上・コンピュータ専門学校卒／年齢・経験問わず
③事類選考／筆記試験（適性・作文）／面接
④学校推薦／教授推薦／自由応募　他
⑤プロダクト（ゲーム開発など）部門を希望する人は企画、作品など持参／人物重視

〈採用実績〉
①1502(547)名〔大卒848(283)名／短大卒454(197)名／専門学校卒200(67)名)
②合計110名
③大卒64(4)名/短大卒9(2)名/専門学校卒37(1)名
④初任給大卒174,000円／短大・専門学校卒152,000円（90年4月実績）
⑤9：00〜18：00
⑥完全週休2日／年間113日（夏休み4日、年末年始6日を含む）／有給休暇（初年度5日、次年度以降10〜20日)
⑦昇給年1回／賞与年2回／各種社会保険完備／住宅手当／交通費全額支給／全国37ヶ所の保養所他
⑧東京（本社、技術センター）／大阪／北海道

ハドソン

〈募集要項〉
①開発（プログラマー）／デザイナー／営業／一般事務
②専門学校卒以上／20歳〜25歳／経験問わず
③筆記試験（一般常識、技術テスト）／役員面接
④求人情報誌／学校求人／新聞広告
⑤開発（プログラマー）：プログラムが組める
デザイナー：オリジナル作品持参

〈採用実績〉
①62(25)名〔大卒27(9)名／短大卒15(12)名／専門学校卒14(4)名／高卒4(0)名)
②開発7名／デザイナー10名／営業1名／一般事務1名
③大卒7(2)名／短大卒5(2)名／専門学校卒6(1)名／高卒1(0)名
④初任給20歳短大卒143,000円(東京勤務、単身者173,000円)／22歳大卒159,000円（東京勤務、単身者189,000円)
⑤平日9：30〜18：00／土曜日9：30〜13：00
⑥月3日(第1、第2、第3）土曜休／年間108日（夏休み9日、年末年始8日を含む）／有給休暇（初年度10日、次年度以降11日)
⑦昇給年1回／賞与年2回／各種社会保険完備／住宅手当／交通費全額支給
⑧札幌／東京　他

HAL研究所

〈募集要項〉
①開発／営業／広報／商品リサーチ／経理
②学歴・経験問わず／30歳まで
③書類選考／人事担当面接／役員面接
④学校求人のみ
⑤自分のやりたい事が明確な人／デザイナー・サウンドクリエーターは作品持参

〈採用実績〉
①80(10)名〔大卒5(1)名／短大卒1(1)名／専門学校卒74(8)名)
②開発6名／広報2名／営業1名
③大卒2(0)名／短大卒1(1)名／専門学校卒6(1)名
④初任給大卒190,000円／短大・専門学校卒175,000円（90年4月実績）
⑤9：30〜18：00（但し部署によりフレックスタイム制あり)
⑥完全週休2日／年間121日（年末年始9日を含む)／有給休暇（初年度6日、次年度以降プラス1日)
⑦昇給年1回／賞与年2回／各種社会保険完備／交通費全額支給／年1回社員旅行あり　他
⑧東京／山梨（開発センター）

●ファミコン●PCエンジン●メガドライブゲームギア●ゲームボーイ●

●FAMI-COM.●PC ENGINE●MEGA DRIVE GAME GEAR●GAME BOY●

3月、卒業式。
学年の区切りのこの月は、会社だって一区切りの時期。
そんなこんなで、これまで蓄積され続けたタイトルが
次から次へと発売されて…
そんな会社の思惑なんかなんのその、いいゲームで遊びましょ。

All games catalogue of this month
for high-quality game life

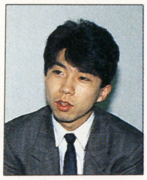
今月発売ゲームを徹底レビュー

TV Game Broadway

●TVゲームブロードウェイ●

FC

会社の決算がある——という理由かどうかは知らないけれど、今月発売のソフトは16本と、なかなか満足できる本数。が、それは数のことで、内容はというとお話にならないものがあったりして悲しいところ。こりゃ、マジでファミコンはヤバイぞ。



担当／手塚一郎

いろいろあって「ウィズV」が先月から全く進んでいない。代わりに遊んでいるのがスーパーファミコンの「F-ZERO」。今のタイムは1分59秒33といったところ。もう少し縮まりそうなのだが、集中力が続かない。もう年かね。4月11日で何と25歳／ 四半世紀だ。年齢に恥のない生き方をしようと思っているのであります。うーむ。

3月発売リスト

1日 ■スーパーチャイニーズ3／カルチャーブレーン／￥6300
■究極ハリキリスタジアムIII／タイトー／￥6900
8日 ■AD&Dヒーローオブランス／ポニーキャニオン／￥6800
■ナムコット麻雀IIIマージャン天国／ナムコ／￥4900
15日 ■ふしぎの海のナディア／東宝／￥6500
■ガンサイト／コナミ／￥6000
■大航海時代／光栄／￥11800
21日 ■AD&Dヒルズファー／ポニーキャニオン／￥7800
■いただきストリート／アスキー／￥6800
■シャドウブレイン／ポニーキャニオン／￥9800
22日 ■爆笑人生劇場2／タイトー／￥5900
27日 ■じゃじゃ丸銀河大作戦／ジャレコ／￥5800
28日 ■まじかる★タルるートくん(仮)／バンダイ／￥5800
29日 ■北斗の拳4／東映動画／￥6500
下旬 ■アンパンマンのひらがなだいすき／バンダイ／￥6800
■ロボコップ2／データイースト／￥6500

※印以外の価格はすべて税抜きです。

▶'89年8月に発売された「ロボコップ」(データイースト)の続編、「ロボコップ2」が3月下旬に急遽発売。基本的には前作とほぼ同様の横スクロールアクションになる予定。
▶再出荷情報——3月9日「SDガンダムナイトガンダム物語」(バンダイ)

点数評価の基準

10 最高／	5 ふつう
9 すごくよい	4 もう少し
8 とてもよい	3 がんばれ
7 よい	2 もっとがんばれ
6 まあよい	1 問題外

もう少しガンバッてほしいソフトが多くて残念

今月発売予定の13本のうち、プレイできた11本にぼくなりの評価をさせてもらった。本来ならばそれだけのページであるはずなのにこんな文章を書いているのは、つまりその11本の中に情けないほど出来の悪い作品がいくつか見られたからだ。

ここからはプレイヤーに、ではなく、どちらかというとメーカーの方々に読んでいただきたいことを書いていくので、余計なものを読みたくない人は隣の「いただきストリート 私のお店によってって」まで飛ばしてください。

ぼくが言いたいのは、もう少しまじめにゲームを創ってほしい、ということ。「まじめ」とは、プレイヤーのことを考え、楽しませてほしい、である。これはゲームが備えているべき最低の条件のはず。それなのに、一部のメーカーは自分たちのことしか考えていない、と断言できる。プレイヤーをナメないでほしい。

つまらないとか、おもしろいとかは確かに個人差がある。しかし、それ以前の問題として「遊びやすさ」を忘れてはいけない。

ゲームは（今の時点では）芸術ではない。エンターテイメントである。しかも、多くの場合、子供を対象としている。それなのに、その子供のことを考えていないものがなぜ発売されるのか。

スクロールがガクガクして目に負担をかけたり、うまくキャラの動かせないものは作品どころかゲームとさえ呼べはしない。

ファミコンだから仕方がない。との反論もあるかもしれない。しかし、それならばファミコンで作らなければいい。

ぼくもファミコンユーザーであるから多くのソフトが発売されるのはうれしい。けれど、ダメなものがたくさん集まったところで、やっぱりダメなのである。サラリーマンに徹しないで子供のことを考えてください。お願いします。ゲーム屋さんで出来が悪いとも知らずにソフトを買っていく子供を見るたびに胸が痛むのです。

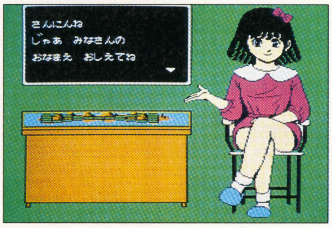
ゲームを創るプロならば、ファミコンという枠の内で「作品」を創るのは当然のことなのですよ。わかってますか？

ゲームは遊んでもらってこそ光るもの。遊べないゲームは、おもしろさや難易度以前に問題外だと思います。

いただきストリート

アスキー／3月21日発売／￥6800

●容量：2M●ジャンル：ボード●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：4人まで対戦可



ようやく、あの「いただきストリート 私のお店によってって」が発売となる。待ってた人、死ぬほど遊んでください。

ゲームの内容はひと言で説明するならば「モノポリー」かな。サイコロを振って、出た目だけコマを移動させる。ストリート（コース）はループ状になっているため必然的にスタート地点である銀行に戻ってくることになる。ここを通過する時に好きな店の株を買うことが可能。また、スペード、ハート、クラブ、ダイヤの4種類のカードを集めていればサラリーがもらえるという特典もある。これがゲームの基本。

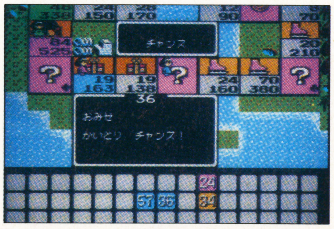
ストリートにはたくさんの店があり、止まったマスの店がまだ持ち主がいないなら買って自分のものにすることができる。もしも他人がここに止まったとしたら「お買い物料」をもらえて有利になるワケだ。

また、自分の所有する店に止まった時は増資のチャンス。自分の持っている店のどれかに増資できるようになる。増資すればお買い物料や株の値段が上がるのだ。

これをくり返して各ストリート毎に決められた金額以上の資産を作れれば勝ち。ただし、誰かが破産してしまったらその時点でゲームは終了。1番お金持ちの人が勝ちとなるので注意。

これでどんなゲームかはわかってもらえたと思う。で、評価をするわけなのだが、実はぼくはあまりこのテのボードゲームをプレイしない人なので、「ボードゲームとして」良く出来ているかが良くわからないのです。ただ言えるのは、なかなか楽しめるということ。

こういったマルチプレイのゲームだと、まず評価の対象となるのが「他のプレイヤーとのかけ引き」だ（と思う）。この「いただきストリート」は、最大4人までプレイ可能（ただし、ストリートによっては3人までなので注意が必要）。もしも、それに満たないプレイヤー数ならば残りをコンピュータに任せられる。これだけならば別に驚くほどのことでもないが、注目すべきはそのコンピュータ側の思考ルーチンの出来の良さなのである。



コンピュータ・ボードゲームで何がつまらないかというと、“彼”がおバカさんだからだ。で、結局は友だちが遊びに来た時にしかプレイしなくなってしまう。

ところが、このゲームはその辺が実にうまく作られていて、遊び続ける内にコンピュータをライバルのように感じてくるから不思議。これはなかなかすごいぞ。

コンピュータ側のプレイヤーは7人用意されている。それぞれの特徴づけもしっかりとなされており、「地道にコツコツ」とか「イチかバチかの冒険をしてくる」、「勝つためには手段を選ばない」などなど。実に個性的で楽しい。しかも、選んだ相手によって難易度がかなり変わったりするので初心者から上級者まで楽しんでもらえるのではないか、と思う。

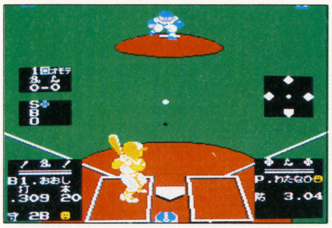
結論。ボードゲームあるいはシミュレーションゲームが好きな人は買い。そうじゃない人も買ってみてほしい。値段分以上は絶対に楽しめるから。

8

究極ハリキリスタジアムIII

タイトー／3月1日発売／¥6900

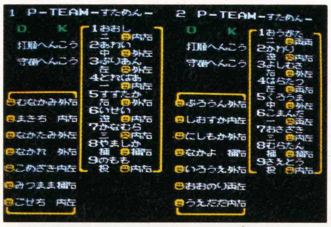
●容量：3M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：6人まで対戦可



おなじみ「ハリキリスタジアム」シリーズの最新作。前作の「ハリキリスタジアム平成元年版」の反省点を改善、また良いところの完成度をさらに上げようと努力した結果がこのIIIなのである。だから、大幅なシステム変更とかはなし。前作を買いそびれた人にはうれしいし、ファンは細かい部分をチェックするのも良し。

では、このゲームの特徴を。

モードは全部で5つ。1人用プレイ、2人同時プレイ（対戦）、公式戦（ペナントレース）、作成（エディット）、観戦（ウォッチ）である。また、設定という項目も用



意されており、守備のオートやコンピュータチームの監督をプレイヤーが行なったり、投手もしくは打者のどちらかを有利にしたりも可能。特に最後の「有利」は設定次第でゲームを投手戦や打撃戦になりやすくできたりして楽しい。

用意されている球場は3つ。前作で好評だったズームアップシステムもさらにパワーアップされており、クロスプレーだけではなく、酔っぱらいの乱入などの他に忍者男(？)の登場なども挿入された。

評価。ぼくは結構よくできていると思っている。が、それは野球ゲームをあまりプレイしないからかもしれない。このテの作品のマニアは違った評価をする可能性もあるということだ。

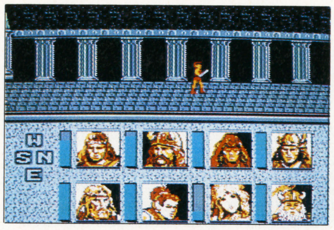
考えてみれば完成度の高い野球ゲームはこれまでに何本も発売されているわけで、それなのに今だに新しい作品が登場するとある程度ヒットしてしまう。この状況がぼくには良くわからない。一体、野球ゲームマニアは何を求めているのだろう。もしもそれが付加された要素であるならば、このゲームは確実に買い。ただ、ぼくは初心者にこそオススメしたい。

7

AD&Dヒーローオブランス

ポニーキャニオン／3月8日発売／¥6800

●容量：2M＋64K　●ジャンル：RPG　●ROM完成度：100%　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：1P専用



テーブルトークRPGというのがある。コンピュータやボードを使わず、会話を中心として行なわれるタイプのRPGだ。中でもD&D®が有名だね。これはルールも割と簡単で実に遊びやすい。ところが、だからこそ不満を持つ人も現れるわけで、より緻密な世界設定や細分化されたルールを求めはじめたのだった。で、登場したのがAD&D®——アドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズである。

このAD&Dがパソコンゲームとなり、ついにはファミコンへと移植されることとなった。コンピュータ版のデザインはアメリカのSSI社。シミュレーションゲームなどで確固たる地位を築いたメーカーで、パソコンRPGの名作「ファンタジー」シリーズでも有名だ。

この「ヒーロー・オブ・ランス」は、コンピュータ版AD&Dシリーズの中の1本で、クリンという地が舞台のアクションゲーム。ミシャカルの円盤を手に入れるためにザク・ツァロスの廃墟へ挑むのだ。小説「ドラゴンランス戦記」の第1巻後半のゲーム化と書けば、わかってもらえる人もいると思う。

内容はサイドビューのアクション。8人パーティではあるが画面に登場するのは1人。仲間の能力に応じて誰を活躍させるかを決めるわけだ。

で、感想。ちっともおもしろくない。ダメージ判定などにAD&Dのルールが使わ

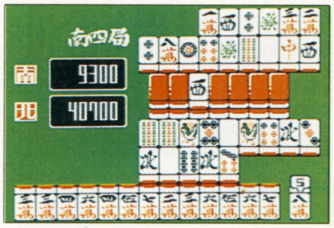
れているとかいっても、それがどうした？って感じ。第一、元のパソコン版がつまらないのに、さらにしょぼくなったファミコンがおもしろくなるわけもない。AD&Dである必要性はないし、アクションゲームと見ても三流以下。こんなもの移植しないでほしいものだ。

3

ナムコット麻雀IIIマージャン天国

ナムコ／3月8日発売／¥4900

●容量：2M　●ジャンル：麻雀　●ROM完成度：90%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：2P対戦可



またファミコンで麻雀ゲームが出る——そう聞いて正直なところぼくはうんざりしてしまった。もう十分なのではないか、と思う。コンピュータ麻雀が生き残るには、そこに何を付加するかが問題となる。コンピュータは人間のようには打てないのだから。2人麻雀ならば、なおさらである。

かけ引きゼロ。とにかくあがればいいというコンピュータ麻雀の風潮は、実際のそれとは似ても似つかぬゲームになってしまっているのだ。もちろん、そういった「ゲーム」があってもいいのだが、また別にそうではない「麻雀」もあるべきだろう。

ここで紹介する「ナムコット麻雀III　マージャン天国」は、そういったぼくの考えを完璧とはいわないまでも、かなり解決してくれていて楽しい。

モードは3つ。6人の雀士の中から相手をひとり選んで対戦する「対局麻雀」。ツモと捨て牌を5秒以内に行なわなければな

らない〝5秒切り〟や、索子の中張牌を排除した〝雀球麻雀〟、そして手牌を理牌（並べかえ）してくれない〝理牌なし〟の3つの特殊ルールを入れることのできる「トレーニング」。最後は日本全国を旅しながら麻雀を打つ「アドベンチャー麻雀」だ。

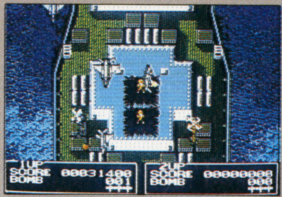
「トレーニング」も最高に楽しいのだけど、やはりおススメは「アドベンチャー麻雀」。フィールドは「すごろく」風になっているが、進む歩数はサイコロではなく、麻雀であがった翻数（役の数）である。止まったマスによって何かしらのイベントが起こるので、それを狙ったり、あるいは避けたりするためにあがる役を考えるという戦略性が出てくるわけだ。これはすごい。リーチをかけるかどうかも問題になるなんて、今までのコンピュータ麻雀では考えられなかった。値段も安いぞ。

8

※シャープC1には対応しません。

●ツインイーグル

ビスコ／4月12日発売／¥5800



●2M●シューティング●2P協力可

テロ活動の犠牲になってしまった弟の仇をうつためにジョーとジャックは万能ヘリ「イーグル」に乗りこみ、テロリストの占拠する都市へと向かった——。

こんな感じのストーリーを持つシューティングゲーム「ツインイーグル」がビスコから発売されることになった。

ステージは全部で5つ。海、岩場、草原と変わっていくフィールドを進む。画面は縦スクロールだ。

パワーアップは「前後2方向へのショット」、「貫通砲」、「前方3方向へのショット」などが用意されている。また特殊兵器としてボンバーも装備。ただし、こちらは数に制限がある。

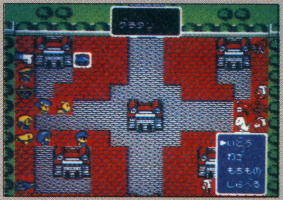
各ステージをクリアするとボーナスステージに突入。ここは高速スクロールする。

最終ステージに登場する要塞が最後のボスで、これを倒すとエンディングとなる。

——と、内容はこんなところ。手元にサンプルがないのでくわしく書けなかった。ごめん。割と普通のゲームっぽいね。

●ふしぎの海のナディア

東宝／3月15日発売予定／¥6500



●2M●シミュレーション●バッテリー●2P対戦可

NHKで放送している人気アニメ「ふしぎの海のナディア」がファミコンゲームになった。世界征服を画策するアトランティス人の生き残りと、同じ種族でありながらそれを阻止しようとする者たち——。そしてその対立に巻きこまれる少女ナディア。彼女の持つ宝石「ブルーウォーター」には恐るべき力が秘められていたのだ！

アニメのストーリーは、こんな感じ。ゲームの方はサンプルが届いていないのでくわしくは書けないが、それほど大差ないと思われる。

ゲームの形態はシミュレーションゲーム。とはいっても、パッと見た感じはRPGっぽいので、シミュレーションゲームをあまりプレイしたことのない人でも異和感なく遊べそうだ。

潜水艦ノーチラスと共に戦うナディアたち。しかし、それは1回の大きな戦闘ではなく、キャンペーン——つまり小規模の戦いが集まってひとつのストーリーを形成している。戦闘の数は50ほど用意されている。

ファミコン用ソフト

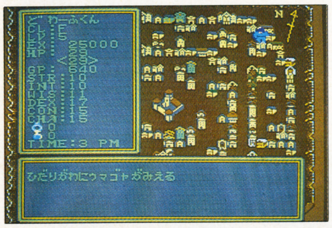
AD&Dヒルズファー

ポニーキャニオン／3月21日発売／¥7800

●容量：2M+64K　●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：100%　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：1P専用

この「ヒルズファー」も先に紹介したコンピュータ版AD&Dシリーズの中の1本。「ヒーローオブランス」がアクションRPGと銘うたれていたのに対し、こちらはアクションアドベンチャーとされている。

舞台は黄金都市・ヒルズファー。ここではマアルシイルという名の魔術師商人が市長を名乗り、厳しい支配的市政を行っている。この都市の法と秩序は"赤い羽飾り"と呼ばれる傭兵警察がとりしきっており、彼らは昼夜となく街のあらゆる場所に潜み、市民の行動をうかがっている。しかし、マ



アルシイルの厳しい支配下にあるこのヒルズファーは、富と冒険に満ち溢れた場所でもあるのだ。

これがゲームの背景。内容はと言うと、かなり妙だ。基本的にはアドベンチャーゲームではあるものの、要所でアクションとなる。例えば移動は馬で行うためにサイドビューの乗馬ゲームとなり、障害物をよけながら走る、といった具合い。メインのアドベンチャーは基本マップを探索、そこでのイベントや謎をクリアしてゆくもの。マップが小さく（狭く、ではない）、どこに何があるかは実際に行ってみなければわからない、などとにかく不親切。雑誌等での情報がないと、かなり遊ぶのに苦労しそうである。困ったものだ。

で、評価。移植は割といい。が、一部のアクション（特にスクロール）に難があり、正直な話、遊んでいられないほど。それから文字フォントの出来が悪く、メッセージが読みにくい。——と、こんなところか。

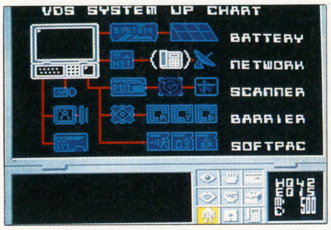
元のゲームがそれほど大したことがないので（事実、パソコン版も話題にならなかった）どうしても遊んでみたい人以外は手を出さない方がいいだろう。ファミコンでやるゲームじゃないね。

4

シャドウブレイン

ポニーキャニオン／3月21日発売／¥9800

●容量：3M+64K　●ジャンル：RPG　●ROM完成度：100%　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：1P専用



今月のポニーキャニオンは何と3作も発売。が、先のAD&Dシリーズの2つが頭を抱えてしまう出来なので逆に困ってしまうのだが……。そんな中で、この「シャドウブレイン」だけが救い、といったところ。

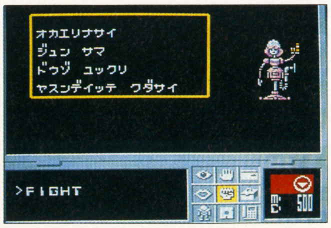
では、ゲーム内容。

ひと言で説明するならば、3DタイプのSF RPG。自らを実験台として未来世界に行ってしまった父を捜すのが目的。フィールド上や家（?）の中に人物やモンスターが配置されており、それは実際の画面で見ることができるので戦闘を事前に避けたりも可能。世界の設定は近未来風で、どうやらサイバーパンクをイメージしているようだ。主人公はVDS（コンピュータ）を持っており、それに様々なシステムを構築してゆき、展開を有利にしたり、謎を解いていったりする。この辺りは、なかなか楽しい。未来のコンピュータ少年になりきって遊べるわけだ。

戦闘は視覚効果を重視。敵キャラがアニメーション（それほど大袈裟ではないが）したり、武器の効果を目で確認できたりする。中でもモンスターの攻撃で、画面に爪で引っかいたような跡が残る処理はなかなか新鮮だった。

で、感想。会話や戦闘の処理が少々重い感じがしないでもないけれど、プログラム面での難は感じられない。ぼくが不満だったのはサービス精神が足りないのでは、という点。サイバーパンクなら、もっと猥雑であっていいと思う。画面をマックっぽく整理されているのはいいのだろう。が、内容までスッキリされてしまいすぎて、雰囲気が伝わってこない。ケチをつける気はないけれど、もったいないと思う。ジャックインとか派手なドラッグが欲しいと思うのは、ぼくだけかな。

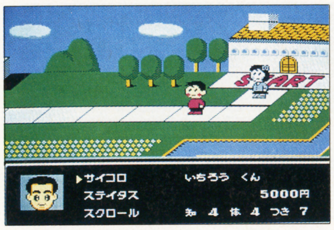
6



爆笑！人生劇場2

タイトー／3月22日発売／¥5900

●容量：3M　●ジャンル：ボード　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：4人まで対戦可



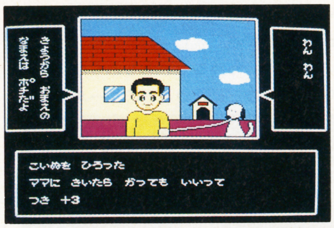
タイトーのファミコン・ボードゲームである「爆笑人生劇場」の続編が登場。前作を上まわる笑いが詰めこまれている。

このゲームは、いわば人生ゲーム。自分の人生は己れで切り拓く——とは言うものの、そう簡単にはいかない。山あり谷ありなのである。そう、これはもうひとつの人生をファミコン上で体験してみよう、というものだ。が、堅苦しく考える必要はない。楽しむためのものなのだから、ね。

ゲームは4人まで同時プレイ可能。もちろん、その人数に満たない場合はコンピュータプレイヤーを仲間に入れられる。

まず4文字までの名前入力、性別や血液型の決定、そしてプレイヤーの顔を創ることになる。実はこの顔を作るのが楽しかったりするのだ。頭(髪型)、目、口（および顔のりんかく）の3つの部分から"顔"は作られる。これだけなら別に驚くこともないが、この顔が人生を歩んでいくと共に変化するのがすごいわけね。グレて不良になったりするとリーゼントになる——これって笑えるよね。

実際のゲーム進行はサイコロを振り、出た目だけコマを進める。止まったマスのイベントが行われたら次の人の順番となる。これのくり返し。所々にインベーダーやモ



グラ叩きなどのサブゲームがあったり、進路の決定をせまられたりはするけれど、どちらかというと運を天にまかせてその成り行きを見守ることの方が多い。だから、誰でも遊べるけれど、上手いとか下手とかの差は出にくい。「すごろく」と呼んだ方がいいかもしれない。ぼくは割と好き。

それが嫌なら買わなければいい。それでもいいなら買ってみる。ま、そんなところでしょう。ただ、何度も何度もプレイしていると飽きるけど。

7

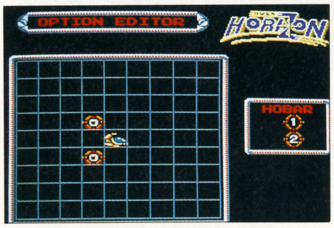
オーバーホライゾン

ホット・ビィ／3月29日発売／¥6800

●容量／2M+64K　●ジャンル：シューティング　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：1P専用

ホットビィというメーカーで思い出すのは「カレイド・スコープ」シリーズというRPG。あ、パソコンゲームの話ね。今になってみれば、かなりとんでもないゲームだったけれど当時はかなりのめりこんだと記憶している。某パソコン雑誌で原稿を書いたり、とかもした。基本セットがあって、次々とシナリオが追加されていくシステムを「ソーサリアン」より遥か昔にやっていたんだよね。すごい。2作で打ち切られてしまったけどさ。「発汗惑星」というタイトルもお気に入りだったりして。

さて「オーバーホライゾン」。これは横スクロールのシューティングゲームだ（ということは長い前フリは何の関係もなかったことになる）。画面右へと進んでいくがBボタンを押すと左にも撃てる。カプコンの「サイドアーム」のシステムですな。で、



「0」を取るとオプションが2つまでつく。A＋Bボタンでこのオプションの位置を動かすことが可能。位置はエディットモードで好きなように変えられる。パワーアップもある。レーザー、ボム、ホーミングの3種類だ。同じものを続けて取るとパワーアップする。ま、これでどんなゲームかは想像できるでしょう。

あまり敵の弾をよける——というタイプではないので、そういったものが好きな人には向かないかもしれないけれどボスがおもしろかったり、各面の仕掛けが楽しかったりするので、できれば見てほしいところ。近頃のシューティングゲームにはめずらしく敵の混合攻撃が凝っているのもうれしいところだ。特に不満はない。

確かに「グラディウスII」ほどの衝撃はないけれど、このゲームには「グラII」に欠けているものがあると思っている。興味のある人は、どうぞ。

7

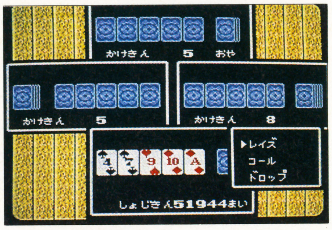
大航海時代

光栄／3月15日発売／¥11800

●容量：5M＋128K ●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100% ●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用

おなじみ光栄のシミュレーションゲーム。これもパソコンゲームからの移植だ。しかも、今までの光栄の持つイメージからは考えられなかったタイプ（つまり「信長」タイプではないってこと）なので、最初はとっつきにくいと感じる人も少なくないのでは、と思う。

さて、内容。時は16世紀初頭。プレイヤーはポルトガルの帆船艦隊を率いる提督と



なり、情報収集や交易をする。で、仲間や資金を集めていく。最終的には最高爵位を得ることが目的だ。

え、これだけじゃ、わからない？ 困ったな。実は結構説明しにくいゲームなのだ。要は最初に商売をする。酒場とかで情報を集め、物を安く買って高く売れることを考えるわけね。だから、必然的に港から港へと航海することになる。そうこうしている間にプレイヤーの名声も高まっていき、どんどん高度な依頼がくるようになるのである。これでもわからない？ ならば買いなさい。割とRPGっぽい展開なので普通の人でも楽しめるのではないかな。

ま、そんな感じです。

気になったのはマイクロプローズの「パイレーツ」と似ている点。だからオリジナリティは、ちと低い。ファミコンの数多くのRPGを「ドラクエ」のパクリと言わない（言いたくもないが）のとこの場合も同じだけど、「パイレーツ」を遊んだことのあるぼくとしては少々複雑な気持ち。

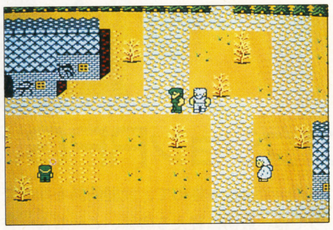
まさかゲームデザイナーの人は「パイレーツ」の存在を知らなかったわけではないだろうし、だからこそ意地でもそれをイメージさせないような作品にしてほしかったと思う。ぼくは、おもしろければそれだけでいい――とは思わないから。やっぱり意地が見たかった。

7

北斗の拳4

東映動画／3月29日発売／¥6500

●容量：2M＋64K ●ジャンル：ＲＰＧ ●ＲＯＭ完成度：100% ●バックアップ：バッテリー ●プレイ方法：１Ｐ専用



また出た。北斗の拳である。４である。

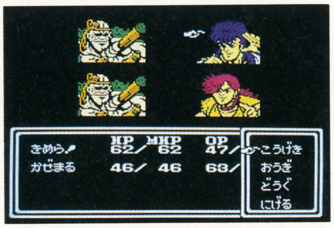
今回も３と同じくＲＰＧ。ただし、コミックのゲーム化ではなく、オリジナルストーリー。原作に武論尊（北斗の拳の原作者だね）を迎えての作品だから気合いが入っている。しかも、コミック「北斗の拳」のその後の物語だからファンなら必ずチェックしておきたいところ。

世界はケンシロウの手によって救われた。しかし、それでも地上から悪は消滅することはなく、やがて再び力こそが正義という暗黒の時代がはじまることになってしまった。プレイヤーはケンシロウではなく、ただの若者。拳法の修業中の身だ。

今日の修業を終えて村へと戻ってみると、そこは廃墟と化していた。怒りに体を震わせるキミは復讐を誓い、さらなる修業を積むために旅に出ることにした――。

オープニングのストーリーは、こんなところか。つまり、ケンシロウを捜すのが目的ってわけだね。

システム的に目新しい部分は特になし。



「おうぎ」と「ひこう」なる２つのコマンドがあるが、前者は必殺技、また後者はファンタジーＲＰＧでいうところの〝魔法〟と解釈できるだろう。

ある村にはトキの墓とかがあったりして、だからそういった細かい演出部分を見ていくのが正しい「北斗の拳４」の楽しみ方といっていいと思う。

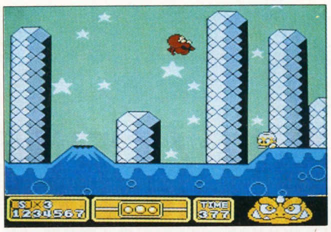
では評価。気になったのは、あまりにもＲＰＧしすぎている点かな。復讐を誓ったのはいいけれど、その後でせこせこと武器や防具を買うことからはじめるというのは、ちょっとシラけてしまう（しかも廃墟となった村で、だよ）。それからスクロールに難があって非常に目が疲れる。何とかしてほしい。

5

じゃじゃ丸銀河大作戦

ジャレコ／3月発売予定／未定

●容量：1M＋1M ●ジャンル：アクション ●ＲＯＭ完成度：70% ●バックアップ：なし ●プレイ方法：2P協力可



すでにジャレコの顔とまでなった人気キャラクター〝じゃじゃ丸〟。今回の彼の冒険の舞台は何と宇宙！

1000年に１度の大流星雨の降る夜のこと。この素晴らしい光景をじゃじゃ丸はさくら姫とふたりで楽しんでいた。ところが、その中にＵＦＯが混じっており、落下してきたのだ。その中には宇宙を治める銀河大王からのメッセージ――悪い宇宙人ドン・デストロイダから宇宙を守ってほしい――が残されていた。勇敢なふたりがこれを無視できようはずもなく、そのＵＦＯに乗って大宇宙へと飛び立ったのだった。

――ストーリーは、こんな感じ。

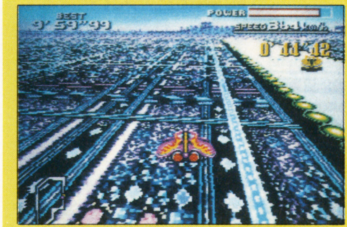
今回はサイドビューのアクションで、〝ダッシュ〟というアクションが加わっている。Ｂボタンを押しっぱなしにするとじゃじゃ丸はその場で足踏みをはじめる。さらに押し続けると足踏みはどんどん速くなり、最後には息切れしてしまい、一定時間だけ操作不能になる。そう、こうなる前に十字キーを左右のどちらかに入れてボタンを離さなくてはいけないわけね。これがダッシュだ。ボタンを押している時間によって通常移動の1.25倍、２倍、２倍の回転ダッシュと、３段階に分けられている。しかも最後の回転ダッシュは文字通り、ゴロゴロと転がりながらのダッシュで、敵に体当たりしてやっつけることもできるのだ。また、ダッシュ時はジャンプの距離もアップする。

では感想。実はかなり難易度が高い。それもあまり納得のいくものではないから困った。どのぐらい距離があるのかもわからないでロングジャンプをさせるのとかを最初にもってくるのは考えものだ。また、その面をクリアするためには空中の穴（？）に飛びこまなくてはならないが、その判定がシビアすぎる。

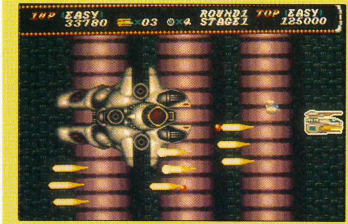
5

今月のご贔屓（ひいき）はコレ！

最近、一番遊んでいるのは、やっぱりスーパーファミコンの「F-ZERO」だ（ごめんね、ファミコンのページなのにこんなことを書いて）。仲間内でのタイムアタックが熱く、だからMUTE CITY Ⅰばかり走っている毎日。で、わかったのだが、このゲームは楽しくて凄いだけではなく、実によく出来ているのね（何を今さら）。体で理解できるゲームとは、まさにコレ。このためにスーパーファミコンを買っても満足できると断言しよう。



次はメガドライブ（ここはファミコンのページだってば）。昨日、秋葉原でメサイヤの「ヘルファイヤー」を買ってきたのだ。1980円（新品）という値段も購入の動機なのだが、それ以前にアーケード版が割と好きだったので、ついつい。内容がかなりアレンジされていたけれど、割と満足できる出来。音関係がしょぼいのが残念だけどね。何やらＰＣエンジン版も出るようなので、この際だから期待してしまおうかな。でも上下にスクロールするのはやめてね。



最後はタケルの新作「ココロン」だ（そうです、ここはファミコンのページです）。発売は５月１日と、まだ少し先だけど、サンプルを借りてクリアしてしまった。いやいや、楽しいなあ。特にキャラクターが創れるっていうのが秀逸。いろいろな遊び方のできるゲームは、やっぱりすごいのである。しかも育てた（パワーアップさせた）キャラクターをセーブできるなんて、気分はＲＰＧ。音楽もいい。敵キャラもいい（中でもペンギンの動きがお気に入り）。発売日が待ち遠しいのである。次号でくわしく紹介する予定なのでお楽しみに！

PC

あいやぁ、今月は発売されるソフトが多いなぁ。こんだけあると、プレイするだけで数日は必要なんだよなぁ。 特にRPGなんて、 かなりやり込まないと評価なんてできないしねぇ。あー、もうちょっとサンプルが早く来てくれればなぁ…。

担当／北枕獲

てなワケで、今回はケンドーだ。いーだろー、サイン入りだぞ！　で、月末には、新日＋ＮＷＡ、ＳＷＳ＋ＷＷＦと２回の東京ドームがある。ＳＷＳは初めてなんだけど、どんなプロレスを見せてくれるのか。あまりいい評判は聞かないけど、やっぱ、一度は見てみなくちゃね。それにしても、ＷＷＦグッズを買い漁るのが楽しみなのさ♡

3月発売リスト

- 1日■**ファイナルマッチテニス**／ヒューマン／￥5700
- 8日■**ゼロヨンチャンプ**／メディアリング／￥6900
- 13日■**レジェンドオブヒーロートンマ**／アイレム／￥7000
- 15日■**CYBER CITY OEDO 808**／メサイヤ／￥6500
- ■**タイタン**／ナグザット／￥5900
- ■**おぼっちゃまくん**／ナムコ／￥6800
- 21日■**プロ野球ワールドスタジアム'91**／ナムコ／￥5800
- 22日■**マンホール**／サン電子／￥6500
- ■**イースⅢワンダラーズフロムイース**／ハドソン／￥7200
- ■**1943改**／ナグザット／￥7200
- ■**ロードスピリッツ**／パックインビデオ／￥7200
- 29日■**ＴＶスポーツ・フットボール**／ビクター音楽産業／￥6700
- ■**三国志～英傑天下に望む～**／ナグザット／￥8800
- ■**モトローダーⅡ**／メサイヤ／￥6500
- ■**エグザイル**／日本テレネット／￥6780
- ■**コラムス**／日本テレネット／￥6400
- 下旬■**サイレントデバッガーズ**／データイースト／￥6800

▶PCエンジンGT、4月からアメリカでも発売。

▶再出荷情報、トンキンハウス「サイバーナイト」の再出荷分は3月8日発売予定。

点数評価の基準

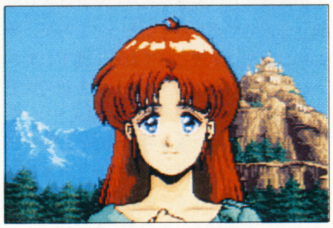
10 最高！	5 ふつう
9 すごくよい	4 もう少し
8 とてもよい	3 がんばれ
7 よい	2 もっとがんばれ
6 まあよい	1 問題外

お待た！ ウワサのアクションRPG、ついに登場

イースⅢワンダラーズフロムイース

ハドソン／3月22日発売／￥7200

●メディア：CD-ROM●ジャンル：アクションＲＰＧ●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：ＲＯＭ²内蔵メモリ●プレイ方法：ＩＰ専用



あの「イースⅠ・Ⅱ」の続編である。おそらく期待している人も多いだろう。前作はフィールド見おろし型のアクションＲＰＧだったけど、Ⅲではサイドビューのアクションの ＲＰＧになった。前作では、アクションとはいっても、戦闘は敵とぶつかるだけだったけど、今回はカンペキなアクションになっている。

よーするに、剣を振って攻撃するんだけどね。ただ振るだけじゃなく、上突き、しゃがみ突き、這い突き、下突き、ジャンプ突きと、アドル君もいろんな芸をするよーになった。

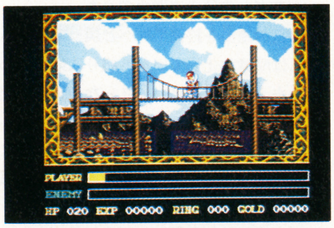
この戦闘以外の部分のシステムは、前作を踏襲してるから、引き続き遊ぼうと思ってる人、安心してね。サイドビューの戦闘

も、すぐなれると思うよ。

今回の舞台はフェルガナって場所。前回の冒険から３年後って設定だ。アドルは、前の冒険で知り合ったドギと共に旅を続けていた。ある日、ドギの故郷、フェルガナのレドモントの街で、妙な出来事が増えているというウワサを聞く。２人は、さっそくレドモントに向かった…。

とゆーところから、ゲームはスタートする。ま、やることは普通のＲＰＧと一緒だ。街の中で情報を集めて、武器防具を揃えてってね。最初に買えるのは、とーぜん一番安いヤツ。剣、鎧、盾を揃えて、アイテムショップで薬草を買うと、最初の所持金はきれいさっぱり無くなるのさ。分りやすいなぁ。ま、イースでは、体力回復にはお金ががからないし、安心しておケラになれる。

さて。前作のイースでは、ストーリーのポイントは一枚絵で見せてくれた。また、重要なキャラとの会話は、相手のグラフィックが表示されたよね。ところが今回は、それがなくなっちゃったんだ（もちろんオープニングなんかは、しっかりと見せてくれるけどね）。一枚絵は出ないけど、ポイントではキャラクターはしゃべる。アクショ



ンシーンのキャラがそのままでしゃべるんだ。で、これまでのゲームだと、しゃべると同時に文字としても表示されるよね。ところがコイツは、しゃべる場合は、文字が表示されない。聞きもらさないように注意してね。２回目はないからね。

さぁて。ストーリーの方は、サクサクと進むよ。ナゾ的に、つまるよーなところもないしね。イベントも多いから、それなり以上に楽しめたな、うん。

だけどね。相変わらず、ボスが異常に強いんだよねぇ。結局、ストーリーはテンポよく進むけど、アクションでひっかかっちゃう。で、セコセコと経験値とお金を稼ぐことになるのだ。

まぁ、逆も言えるんだけどね。私みたいなアクションがとっても苦手な人間（パソコン版「イースⅠ」のラストのボス、はっきり言って、倒してませんです、私）でも、時間さえかければ、それなりに進めるってことだよね。まぁ、これはこれでいいことなのかもしれないけど、どーも釈然としないんだよなぁ。私は基本的にアクションＲＰＧって嫌いな人だから、こーゆー中途半端な感じがイヤなんだよね。

そう、どーもどっちつかずなんだよね、イースⅢってさ。レベルを最高に上げたからって、勝てるわけじゃないでしょ。アクションとして見ると、操作感がもう一つだしなぁ。まぁ、これはイースⅠからの伝統だから、きっと世の中にはこーゆーのが好きな人もいるんだろーけど…。ま、強いボスにしても、攻略パターンさえ見つければ、わりと楽に倒せるよーにはなってるけどね。

それから、一枚絵がなくなっちゃったのも賛否両論…、否の方が多いかな？　でも、これはこれで、けっこうおもしろかった。ただ、つっ立ってしゃべるだけじゃなく、ちゃんと演技するからね。どーも、最近はアニメつき一枚絵が当り前みたいになってるけど、「そんなことに容量を使うなら、もっとやるべきことがあるでしょ！」ってゲームも多いもんね。ただ、アクション用のキャラクターが肉声でしゃべるってのは、やっぱ違和感があるわな。まぁ、こいつは、慣れの問題だと思うけどね。

プレイしてて、不満なのはアイテムが少ないことかな。特に武器防具関係が５種類ずつしかないんだもんなぁ。薬草が１つしか持てないのも、アクション下手にはツライとこなんだなぁ。ただ、指輪ってのはおもしろいよね。シールドリングには、お世話になりました、はい。

まぁ、この手のゲームが好きな人にはいーんじゃないですか？　私はパスだけど。

おっと、忘れてた。セーブは５カ所までできるからね。こいつぁ、便利だ。それから、死ぬといちばん新しくセーブしたとこから再スタート。毎度おなじみ、こまめなセーブをお忘れなくってね。特に画面が切り替わるときには、セーブをしといた方がいいよ。ドアを抜けると、いきなりボスだ！ってパターンも多いからね。

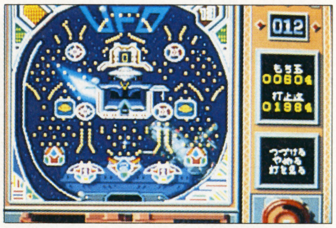
それにしても、リリアが懐かしいなぁ…。

7

パチ夫くん 幻の伝説

ココナッツジャパン／4月19日発売／¥12800

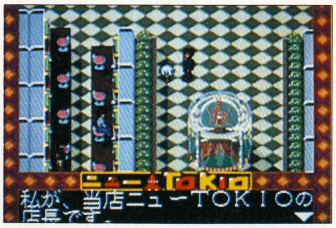
●メディア：CD-ROM●ジャンル：ETC●ROM完成度：90％●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：IP専用



私は、ファミコン版のパチ夫くんは3本とも買った。このシリーズ、好きやねん。で、PCエンジン版だ。なんと特製コントローラつきなんだもんね。うーん、気分はホールだね、こりゃ。もっとも、肝心のコントローラは未見なんで、どんな使い心地かは不明なんだけどね。評価も、コントローラは抜きですんで。

で、まぁ、やることはファミコン版といっしょだぁね。奥さんの銀子さんがさらわれて…なんて、BGストーリーは一応あるんだけど、そんなん関係ないもんね、パチ夫くんシリーズの場合は。

で、台もリアルになって、玉を弾いてる間の雰囲気はいいんだ。ところが、店内のグラフィックとか、キャラクターはリアルになって、ちょっと気持ち悪くなっちゃったんだよぉ。カウンターのおねーちゃんも画像取り込みになって、リアルになって…、気持ち悪くなっちまった…。



ま、そーゆーグラフィックがクラくて、気持ち悪いってことを差し引いても、楽しんでます。やっぱ、時間つぶしには最高だよね、パチ夫くんって。

確かに細かい不満はあるよ。玉の跳ね方とか、うっとーしー情報集めとか、美しすぎる軍艦マーチとかさ。でも、そんなこと、大して気にならないもんね。景品なんかなくたってパチンコは楽しいって教えてくれる(そりゃ、儲けるのにこしたことはないけど…)ソフトだ、コイツは。

いやあ、こーなると7月発売予定の「パチ夫くん 十番勝負」が楽しみだなあ。このシリーズは、パチンコ自体のデキがいいから、純粋にパチンコだけを楽しめるゲームを出してくれませんかねえ。ホント、期待しとりますからね。自腹、さきますからね。たのんますよ！

8

CYBER CITY OEDO 808～獣の属性～

メサイヤ／3月15日発売／¥6500

●メディア：CD-ROM●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：100％●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：IP専用

ゲームは9パートからなるアドベンチャー。RPGのよーに、フィールドをテコテコ歩き回って、人との会話シーンは、アップのグラフィックが表示される。

で、絵はそこそこ頑張ってるし、石丸博也に塩沢兼人、玄田哲章、堀江美都子、永井一郎なんて、声優さんも贅沢に使ってる(ビデオと違ったら、ヒンシュクだよな)。ポイントはミッチだ。私にとって、ミッチはマドンナだかんね。ベンテンもいーけど、やっぱオキョウだ。ミッチが出てるだけで、総てを許してしまいそーになるけど…。

そーゆーわけにはいかんか…。グラフィックの見せ方は気に入った。セリフのマスク処理なんざ斬新でいい。ただ、顔の一部が隠れたりするのは、ツラいとこだね。せっかく、根性入ったグラフィックなのに、なんかもったいないぞ。声は、まったく文句ないぞ。ちゃんと演技できる人を揃えてるからね。ストーリーの方も、けっこう引き込まれたしね、内容にはふれないけど。

問題は、ゲーム自体にあるんだよなぁ。ゲームの舞台は地上10kmの高さを誇る〝電脳摩天楼〟で、8階層あるんだよね。で、ここを上がったり下がったり、あっちいったりこっちいったりするんだけど、ヒントも多いとは言えないし、けっこうカッタルいんだ。テンポがもう一つってゆーか…。

さらに、誰かに話しかけないとウィンドが開かない。例えば、アイテムを使おうと思ったら、用もないのに会話をしなきゃいけないんだよね。で、会話をする時は、CDにアクセスに行くんだけど、これが最近では珍しいぐらい長い。最初はトんじゃったのかと思ったぐらいだもん。これは、けっこーキツかった。

もう一つ、セーブがパート毎なのも、ツラかったぞ。

6

魔晶伝紀ラ・ヴァルー

工画堂スタジオ／3月22日発売／¥7200

●メディア：CD-ROM●ジャンル：RPG●ROM完成度：100％●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：IP専用

パソコンから移植のRPGですな。ストーリーは…、いいや、よくあるパターンだから。いわゆる〝中世風ファンタジックRPG〟ってヤツね。

だけど、システムは一風変わっておるのだよ。この世界には「切る」「突く」「叩く」と3つの系統の武器があって、戦闘では、その使い分けが重要なんだ。つまり、敵によって武器を持ち替えないと、勝てる戦闘も負けてしまうってこと。これは、かなりシビアで、武器を間違えると、ザコにだってカンタンにやられちゃうんだ。これが、このラ・ヴァルーで、一番おもしろいポイントでもあるし、一番うっとーしーとこでもあるんだ。私は好きなんだけど、けっこうユーザーを選ぶかもしれんな。

また、魔法が変わってる。魔法は各村にいる魔法使いから習うんだけど、1人につき4種類あるうちから1つだけ習えるんだ。どの魔法を選ぶかも攻略に大きく関わってきそうだね。もちろん、選び直しもできるから、いろいろ試すのがいいでしょ。魔法を使うとMPを消費する。MPの回復は宿屋で…は、できない。薬を使うしかないんだ。これも、序盤ではけっこうキツいなぁ。

それにしても、なんて死にやすいゲームなんだ！ とにかく、一通りの武器を揃え

るまでは、死にまくるぞ。戦闘中は、薬が使えないってのも大問題だ。実際の戦闘中に薬なんか飲んでる余裕はないなんて言わせないぞ。武器の持ち替えは、何度でもできるんだから。お金はなかなかたまらないし、えっれえ苦労した。ナゾの方も、カンタンってわけじゃないんで、ルーキーは避けた方がブナンかもしれんな。

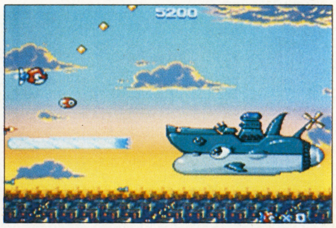
PCエンジンユーザー向けへのアレンジってのが、もう少しあってもよかったんじゃないかな。

6

えるでぃす

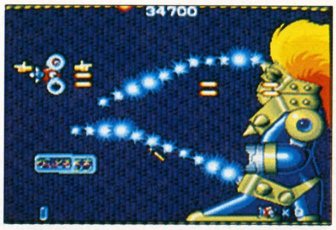
メサイヤ／4月5日発売／¥6500

●メディア：CD-ROM●ジャンル：シューティング●ROM完成度：80％●バックアップ：なし●プレイ方法：IP専用



コミカル(つーより、ギャグかな)タッチなパワーアップシューティング。CDロムだけに、うるさいぐらいにしゃべりまくる。で、声の出演だけど、富山敬、田中真弓、千葉繁、冨永みーな。いやぁ、すげぇメンバーだなぁ。

なんつっても、富山さんだよな。武器解説を選ぶと、いきなり富山さんが「説明しよう」だもん。ぶっとんだずぇい。しかも1面に〝YANAKO〟って中ボス(デザインはもちろんヌマト風ね。不滅の第3艦橋はないけど)が出てくんだけど、ここで



も富山さんが「エネルギー充填約20％、発射‼」だもんなぁ。いやぁ、ちょっと古いアニメファンは欣喜雀躍でしょう。どーせなら「対ショック、対閃光防御」まで言ってほしかったけどね。

主人公の田中真弓もいかにもだし(ワタルみたいなのもいいけど、ジョバンニが好きやなぁ)、千葉繁先生の血管の切れそーな「ライトニングレーザー‼」って雄叫びも嬉しくなっちゃうし、これで難易度がもうちょっと低めだとよかったのにねぇ。それでも、もう1回、って気にさせるんだから、このキャスティングは大正解でしょう。もっとも、アニメなんか知らんもんねってヤツが、どー思うんでしょーね？ おぢさんは嬉しくてしょーがなかったけど。

じょーだんみたいな敵キャラ(最初に登場するハロもどきに驚いたぞ。だいじょーぶなのかなぁ…？)もなかなかだし、シューティングとしても本格派、これはなかなかおすすめですなぁ。

正直に言っちゃうとね、今までメサイヤってイマイチって印象だったんだけど、ワラビー、シュビ2、えるでぃすでイメージ、変わったねぇ。この調子でがんばって下さいね、期待してますよ。

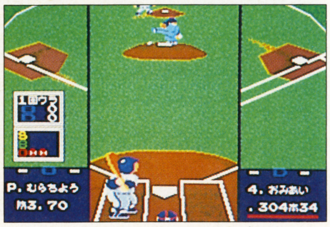
7

PCエンジン用ソフト

プロ野球ワールドスタジアム'91

ナムコ／3月21日発売／¥5800

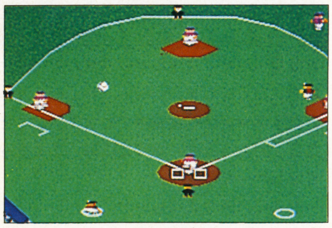
●メディア：Hu-CARD 2M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：OP～4P



わーいわーい、出るぞ出るぞ、ワースタだぞ。今度のワースタは、4人同時プレイもできるよーになったんだぞ。攻撃時は、打者と走者を1打席交代で担当。守備時は、投手と内野、捕手と外野を1イニングで交代だ。2P対2Pだけじゃなく、2P対COM、1P対2Pなんて対戦もOKなんだ。こりゃぁ、盛り上がるぞ、おい。

エラーのありなしや、イニング数も設定できるし、いたれりつくせりってヤツですか？　ファインプレイもできるしね。

チームは14、とーぜんBwチームも新登場しましたよ。パンチもいますよ。ナムコスターズやメジャーリーガーズも相変わらずだしね。ところで、前のワースタは10チームで、隠れチームが6チームあったよね。10＋6＝16。今回は14チーム…。つまり、そーゆーことだ。分る？



まぁねぇ、ファンの多いシリーズだしねぇ。余計なことは言いませんよ。買ってもソンすることなんかないって。やっぱ対戦はいいよぉ。値段も手ごろだしさ。

細かい配慮もいい。球場は新ピッカリドーム1つなんだけど、これが開閉式なのよね。閉めると、高いフライは天井に当ることもあるそーな。また、Buの“おも”はトルネード投法を、Oの“むらちょう”はマサカリ投法を使うのだぞ。

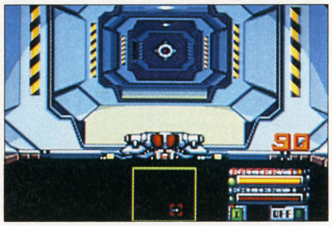
改めてワースタをプレイして実感したんだけど、シンプルっていいなぁ。最近のゲームって、どーも余計なオカズばっかかで、胸ヤケしちゃいそーじゃない。その点、このワースタは、すっきりとシェイプアップしてるし、単調にならない程度のイベントはあるしと、とってもユーザーフレンドリーな仕上がりになっている。成沢さんじゃないけど、はっきり言って今年のベスト10に入ると思いますよ。

9

サイレントデバッガーズ

データイースト／3月下旬発売／¥6800

●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



3Dの迷路をうろつき、モンスターを全滅させると面クリってシューティング。これ自体は、とっても気持ちがいいし、音と色でモンスターが近づいてくるのが分るってのも緊張感があっていい。なかなか気分も盛り上がる。けどね。

セーブがないのが、ちょっとツライなぁ。なれればだいじょーぶって言ってたけど、やっぱなぁ。弾薬の補充や、バッテリーの充電のために、えんえんと移動しなきゃいけないのもツライと思うんだけどなぁ。さらに、2面以降は時間制限までつくし…。一応コンティニューはついてるけど。

てなワケで、惜しいと思う。システム自体は、かなりいいんだから。もうちっと遊びやすいとよかったのに。

6

都市転送計画～エターナルシティ～

ナグザット／4月上旬発売／¥6900

●メディア：Hu-CARD　M●ジャンル：アクション●ROM完成度：　%●バックアップ：あり●プレイ方法：1P専用

縦横スクロールのシューティング＆アクションゲーム。パワードスーツみたいなのを着込み、だんだん武装を強化して、ってパターン。ちなみにボスキャラのデザインはあの士郎正宗が担当してるそうな。

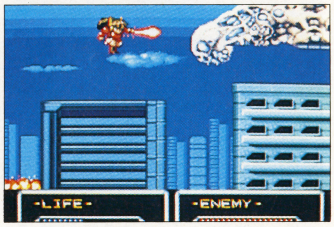
さて、敵を蹴散らしながら、8つのゾーンを突き進むわけだけど、どーもマイキャラの操作感がイマイチ。うーん、きびきびした感じが少ないんだよな。やっぱこーゆーゲームはビシッとアクションして欲しい。セーブにしても、各ゾーンに1ヵ所でしょ。ボスを倒して次のゾーンに行っても、やられたら、またそこまで戻されるんだもんなぁ。コンティニューもないしね。アクションべたの人にも、もっと楽しく遊ばせて下さいよぉ。

4

改造町人シュビビンマン2～新たなる敵～

メサイヤ／4月下旬発売／¥6600

●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P～2P



前作がイマイチだったからねぇ、実はあまり期待しないでプレイしたんだよね。したらさ、なかなかおもしろいんでやんの。いやぁ、こりゃ、おぢさん、一本取られたな。とーぜん、2人同時も可能だよ。で、2人だと強力シュビビームが撃てたりして、また楽しいのさ。2面ではいきなりシューティングになるわ、各面ともいろいろ仕掛けはあるわ、サービス精神もたっぷりだ。

とにかく、私でも手軽に、楽しく遊べるアクションゲームなんて、どんなヤツでもいーんじゃないかな。

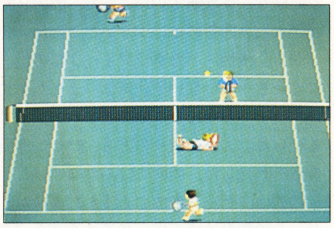
もちろん、クリアはしてませんけどね、まだ。だけど、久しぶりにやり込んでみよーかな、なんて考えてるからね。なかなかですよ。

7

ファイナルマッチテニス

ヒューマン／3月1日発売／¥5700

●メディア：Hu-CARD 2M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：OP～4P



4人でダブルスができるテニスゲーム。世界チャンピオンを目指す“ワールドツアーモード”や、“トレーニングモード”もついてはいるけど、ま、とーぜん対戦ができる“エキシビジョンモード”がメインだわな。1人でもダブルスができるし、2人でダブルスをやるにしても、2人が組んでCOMと戦ったり、それぞれがCOMと組んで戦ったりできるんだ。

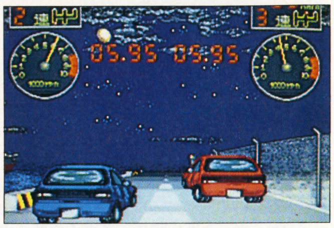
と、ウキウキ気分で始めたんだけど、なかなかムズいぞ、これ。まぁ、ヒューマンのスポーツゲームっていったら、超辛口揃いだかんね。操作になれるまで辛抱できるかどーかが勝負の分れ目だ。ワールドコートにあきたらない、辛口テニスプレイヤーに、オススメかな。

6

ゼロヨンチャンプ

メディアリング／3月8日発売／¥6900

●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：1P～2P



ゼロヨン日本一を目指す“ストーリーモード”と、レースだけを楽しむ“VSモード”がある。メインはとーぜんストーリー。バイトや草レースでお金をためて、マシンをチューンアップしてくんだ。問題は、マシンの操作法、特にギヤチェンジだよな。5段ギヤで、Iボタンがアクセル、IIボタンがクラッチなのよ。つまり、実車同様の操作を要求されるわけ。アクセルを戻して、クラッチをつなぎシフトアップってね。しかも、ギヤチェンジだって、ただ方向キーを上下に押すんじゃないんだよね。これも、実車同様…。編集部のさくやまは半日でクリアしたというが、私は何度チャレンジしても勝てんかった。単に私がヘタなだけ…かなぁ？

6

おぼっちゃまくん

ナムコ／3月15日発売／¥6800

●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル●メディア：●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

うーん。これはスゴい。キャラなんかを見ると、まるでガキ向きなんだけど、ゲーム自体はかなり歯ごたえがある。とにかく、おなじみ茶魔語のオンパレード。さいならっきょでらっきょうを投げて攻撃するわ、こんにチワワで移動速度がはやくなるわ、ぶれいももっ！　でハイジャンプするわ、もーそんなんばっか。なかには移動速度が遅くなるヒーコラヒーコラバヒンバヒンに、ポーズを取るだけのじしんまんまーんなんて、しょーもないアクションもできる。

こーゆーバカバカしさって、好きやなぁ。面クリすると、友だちんこだしぃ。ま、大脳粉砕血液逆流おちゃらけギャグアクションだそーだから、マジメな方はご遠慮ですかぁ？　でも、好きやぁ。

6

三国志～英傑天下に望む

ナグザット／3月29日発売／¥8680

●メディア：CD-ROM●ジャンル：SLG●ROM完成度：100%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：1P～3P

ふつーだなぁってのが、プレイしての感想。まぁ、舞台も同じだし、ゲームの目的も同じだしで、そうそう違ったものはできない…かなぁ？　確かに戦闘なんかは工夫してるし、けっこうハマったけどね。

まぁ、PCエンジンでは、こーゆータイプのSLGって初めてだし、ファンならって感じかなぁ。ちょっと残念なのは、グラフィック。もっともっと横山光輝してほしかったなぁ。残念。

それにしても、劉備だ。プレイヤーは6人の太守から1人選ぶんだけど、オープニングが劉備だけ違うんだよね。ステータス的には曹操の方が上だけど、やっぱ劉備の人気が一番なんだねぇ。

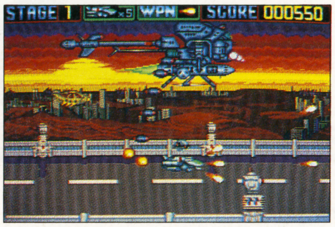
ま、浸れるゲームではあるよ。

7

ダウンロード2

NECアベニュー／3月29日発売／¥6800

●メディア：CD-ROM●ジャンル：シューティング●ROM完成度：80%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



グラフィックがねぇ、いたはししゅうほうってゆーから、期待してたんだよぉ。あー、デイヴィッド、どーなったんだんでしょかねぇ。気になるなぁ。

閑話休題。

えっと、普通のパワーアップシューティングになっちゃいましたね。難易度は、そんなに高くないし、「僕にもできた」って感じの仕上がりですな。全9ステージだけど、初めてやった私が、1時間ほどで3面クリアだからね。わりと誰にでも遊べるんじゃないかな。グラフィックは期待外れだったけどね。私程度のウデの人間には、このぐらいがちょーどいいや。ただ、所々、理不尽な死に方をするのが気にかかるけどね。ま、並…ですかね。

5

1943改

ナグザット／3月22日発売／¥7200

●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P可能

これって、アーケードの移植でしょ？　システムもあの通りだし、敵もおなじみのやつばっかだし。それにしても、こんなにカンタンだったかなぁ？　ちょっと、拍子抜けしちゃった。ま、サクサク進んで、気持ちはよかったけどね。

一応、全11面のうち、ナグザット・オリジナルのステージが4面あるそうだけど、新鮮味にかけるんだよなぁ。敵がわらわらといるところで、思い通りにパワーアップするのも難しいしなぁ。肝心のボスも、デカいわりにはジミに登場して、ジミに消えてくでしょ。

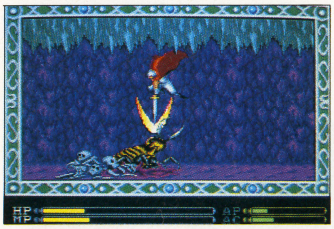
たしかに、アヤコとか、リョフ、トウタクとか、懐かしいけど、うーん。コレクターズ・アイテムかねぇ。

5

エグザイル

日本テレネット／3月29日発売／¥6780

●メディア：CD-ROM●ジャンル：アクションRPG●ROM完成度 80%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：1P専用



つまり、宗教戦争なんだよね。主人公はイスラム教異端派のアサシン。で十字軍と戦うってんだから、アブないなぁ。時期が時期だけにねぇ。ま、いーや。

ゲームの方は情報収集のRPG面と、バリバリのアクション面の2本立て。舞台は中東だけにとどまらず、全世界に広がっていく。アクション面の操作性もいいし、レベルもサクサク上がるし、なかなか気持ちよく遊べるゲームだよ。実は、オリジナルのパソコン版は途中で投げちゃったんだけど、エンジン版はそんなこともなかったし。まだ終わらせたわけじゃないんで、はっきりとは言えないけど、アクションはちょっと苦手ってヤツでもダイジョーブなんじゃないかな。

6

コラムス

日本テレネット／3月29日発売／¥6400

●メディア：Hu-CARD 1M●ジャンル：アクションパズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：GT通信対応

対戦がGTの通信オンリーってのが、ちょっと悲しいけど、あのコラムスの登場だ。正直言って、驚いたぞ、いきなりサンプルが来たんだもんね。エンジン版が出るなんて、ちっとも知らなかった。それにしても、メガドライブではハマりまくってたなぁ。

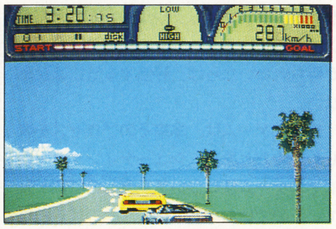
で、改めてゆーこともないと思うけど、かなり中毒性が高いよ。基本的にはMD版と同じ（フラッシュと対戦はないけど）だしね。GTの通信モードを使えば、対戦もできるしね。パズルが好きなら、文句なく買い。落下速度が上がると、ほとんど偶然みたいになるけど、連続消しや魔宝石は気持ちいいやね。ただ、ゲームギアでも思ったんだけど、早くなるとポータブルじゃツラいかなって気も…。

7

ロードスピリッツ

パック・イン・ビデオ／3月22日発売／¥7200

●メディア：CD-ROM●ジャンル：ドライブ●ROM完成度：100%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：1P専用



カウンタックとか、フェラーリとか、車種は4種類。ミッションも2速マニュアル、5速オートマ、5速マニュアルと3種類。BGMも10曲から選べる。コースは17。よーするに、いろいろついた「アウトラン」だと思えばいいでしょ。

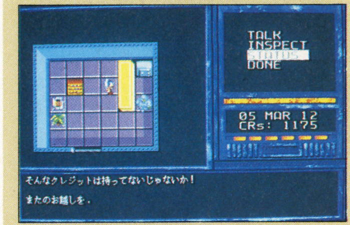
で、よく言えばお手軽なんだけど…。どーも、単調なんだよなぁ。17コースあるって言っても、背景が変わるだけで、難易度はほとんど変わらないし。ただ、たんたんと走るだけで、メリハリがないんだよね。もっと、キビキビした走りが楽しめればよかったんだけどねぇ。

ま、ちょっとしたヒマつぶしにはいいかもしれないな。5速マニュアルだと、それなりのテクもいるし。

5

北枕獲のご贔屓ゲームの話

JICC出版局にはウェーブトレインっていうパソコンソフトのレーベルがある。ここから出ている、「スペースローグ」ってゆーゲームが、ログインで移植賞を受賞した。オリジナルは、あのウルティマのオリジンだ。宇宙を舞台にしたフライトシミュレーター＋RPGなのだよ。FM-TOWNS、X68000、PC-9801に移植されてるんで、ユーザーの皆様はよろしくね♡　お値段は9800円でございます。なんて、いきなり宣伝をしてしまいました



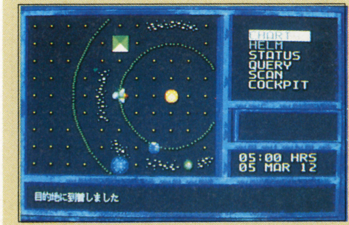
が、実はこの移植、ウチの事務所でやっておるのですよ。私の名前もクレジットされてますし（あ、北枕獲じゃなくて、本名ですんで）、ぜひ一度、お遊びくださいませ。

同じJICCで出してんのに、HIPPON SUPER！には、まったく宣伝も載ってないんで、勝手にやらしていただきました。ま、これだって〝ご贔屓ゲーム〟には違いないもんね。

一番のウリは、ポリゴンによるフライトシミュレーター部分。はっきり言って、こ

こだけで1本のゲームにしたっていいぐらいなんだから。自信を持って言うけど、すっげぇ気持ちいいぞぉ。私なんか、RPG部分はムシして、戦闘ばっかやってたもんなぁ。おかげで宇宙一の無法者になれました。ゲームはクリアできてないけど…。

RPG部分も自由度が高く（なんせ、あのウルティマのオリジンだからね）、ストーリー展開は、ユーザーの気持ちひとつ。とにかく、一度、遊んでくださいよ。損はさせませんって。



MD

『シャイニング&ザ・ダクネス』がついに今月に発売される。本文でも言っているがなかなか良くできている。それだけではない。今月は発売本数も多く、粒もわりとそろっている。メガドライブユーザーは楽しみな1ヵ月がおくれそうだ。

担当／成沢大輔

カメレオンを飼いたい。目の玉がぐりぐりと動いて、長い舌で虫を器用に捕らえるあいつだ。しかし、難しいらしい。何でも同じ餌ばっかりあげているとすぐに飽きてしまうのだそうだ。湿気は常に高めでまめな霧吹きが必要とか。管理がすごく大変そう。夏になったらベランダに誘蛾灯をつけて、生き餌を確保した上で、カメレオンを飼うぞ！

3月発売リスト

メガドライブ

1日 ■JOE MONTANA FOOTBALL／セガ／¥6000
■ディック・トレーシー／セガ／¥6000
8日 ■バハムート戦記／セガ／¥6800
19日 ■ふしぎの海のナディア／ナムコ／¥6500
22日 ■魔物ハンター妖子～第7の警鐘～／メサイヤ／¥6500
■ヴァリスIII／日本テレネット／¥8400
29日 ■斬～夜叉円舞曲～／ウルフチーム／¥8500
■雀偵物語／日本テレネット／¥8400
■シャイニング&ザ・ダクネス／セガ／¥8700
下旬 ■ミッドナイトレジスタンス／データイースト／¥7800
■ワードナの森SPECIAL／ビスコ／¥6300
未定 ■スーパーエアウルフ／九娯貿易／¥6800

ゲームギア

1日 ■ウッディポップ／セガ／¥2900
8日 ■タイトーチェイスH.Q.／タイトー／¥3800
15日 ■ヘッドバスター／メサイヤ／¥3500
21日 ■ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン／セガ／¥3800
29日 ■キネティック・コネクション／セガ／¥3800
■デビリッシュ／GENKI／¥3800
上旬 ■ジャンクション／マイクロネット／¥3000

※価格はすべて税抜きです

▶白いゲームギア、限定1万台発売予定。4月下旬、TVチューナー付で34800円（税別・予価）

点数評価の基準

10 最高！	5 ふつう
9 すごくよい	4 もう少し
8 とてもよい	3 がんばれ
7 よい	2 もっとがんばれ
6 まあよい	1 問題外

マッピング用のアイテムを用意してS&Dを！

最近の自分の評価を見直してみると、どうやらシューティングゲームに対してかなり厳しいようだ。

理由はちゃんとわかっている。

シューティングゲームのあまりのかわりばえのなさに嫌気がさし始めているのだ。なるほど、独立した1作1作を見ていけば確かにそれなりの相違点はあるのかもしれない。でもゲームシステム自体はRPGやアクションほど個々に大きな差がつきづらい。どのゲームをとってみても似たり寄ったりの印象が強いのだ。

それともう1つ。難易度とその上がり方が気に入らない。なにも難しいことが悪いと言ってるんじゃない。難しさに対する考え方がすごくイージーなのだ。敵の弾の数と動きのアルゴリズム、この2点があまりにないがしろにされていないか？　単純に弾の量を増やしたり、自機に突っ込むようにすれば否が応でも難易度は上がる。でもそのように設定されたシューティングゲームを遊ぶことで得られるのはストレスだけであり、1度クリアしたら2度とやるまいというねじれた達成感しか残らないのではないか。グラフィックやサウンドがどんなにすぐれていようと、その程度の達成感しか得られないならば、評価する気にはなれない。

テレビゲームは、本来そのプロセスを楽しむものだと思う。シューティングゲームはそのゲーム性について見直しの時期が来ているのではなかろうか。

随分と長くなってしまった。さっそく今月の新作に話を移そう。

シャイニング&ザ・ダクネス

セガ／3月29日発売／¥8700

●容量：8M　●ジャンル：RPG　●ROM完成度：95%　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：1P専用

ついに登場である。この春のメガドライブ最大の期待作。本誌のみならず、どの専門誌のヒットチャートを見てもトップだもんね。発売を心待ちにしている読者もさぞ多いことだろう。

私がプレイしたのは完成バージョンのちょっと手前、ストーリーやシナリオは完成していて、あと若干のバランス取りやデバックを残すのみのサンプルだ。ただ、これは言い訳なんだけど、みっちりやりこむ時間がなくて、最後まで見ることができなかった。というわけで、今回に関しては第一印象から、7時間ぐらい、しかもマッピングしながらという条件で書いたものと考えてほしい。

ゲーム自体の詳しい内容は今月の1本で特集しているので、そちらにすべて載っていることだろう。だから最初からは細かくは説明しない。

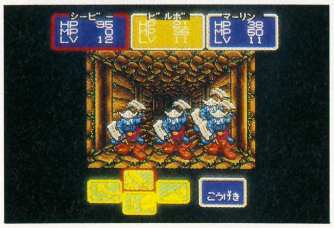
まずびっくりしたのは芸の細かさ。普通なら「最初からプレイしますか」と事務的に聞いてくるだけなのに、いきなりおじいさんが出てきて会話調で話しかけてくるんだもんね。ゲームを始めるための手続きには違いないんだけど、はっきり言って意表をつかれた。わたしゃ感心しましたね。

次に、ゲームが始まって王宮の大広間。王とその側近の合計6人が話しかけてくる。このメッセージの流れが絶妙。平面のRPGじゃ絶対に味わえない気分にさせてくれる。そのシーンに限らず、人と人の会話シーンは実によくメッセージが考えられてある。『ドラクエ』で培ったといったら失礼なのかもしれないけど、とにかく良くできている。

さて、旅立ってみた。実は、初めてプレイした時は「最初だからそんなに広いことはあるまい」と思ってマッピングしなかったんだけど、これが甘かった。いにしえの神殿と呼ばれているそこは、30×30の広さもあるとんでもないところだったのだ。うひょー、これにはまいった。『ファンタシースター』みたいに、最初は練習の意味も兼ねていると思ったのだが……。ただ、『ウィザードリィ』のようなグサグサの複雑マップではないので、マッピングはしやすい。「知覚の実」のいう通過位置確認用のアイテムを使いながらマップを取っていけばわりと楽だ。このアイテム、街で格安に売っていることから、開発サイドはユーザーにマッピングする楽しみを与えたかったのではないかという憶測が成り立つのだがどうなんだろう。私はこの手の3Dスムースダンジョンのマッピングは好きなので、気にならないのだが……。

ダンジョンそのもののグラフィックは、ちょっと表示範囲が狭い気もしないではないが、別に問題になるようなことはない。

戦闘シーン。印象としてはかなりカチッと作ってあるようだ。各種のパラメータによってほぼ戦闘の行方が推察できる。だからどんな敵も3度戦えばそのパターンがほとんど読めるのではないか。正直この点に関しては大変評価しづらいが、不満を持つほどではない。アニメーションはそこそこで、派手すぎず、地味すぎず、悪くはないと思う。やりすぎで戦闘がかったるくなるのも考えもんだからね。



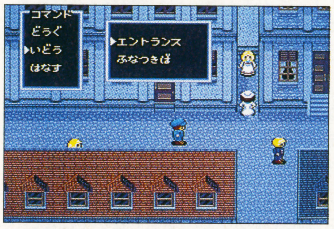
そうそう、コマンド類の処理は素晴らしいね。いちいちカーソルをくっていかなくてはならないこれまでのシステムより、✚ボタン1発で目的のコマンドを選べるのは実に便利。多くのアイテムの受け渡しの時に何度も繰り返さなきゃならないのは確かに手間なんだけど、それを差し引いても合格点は与えられる。

うん、なるほど期待作にふさわしい出来なんじゃないかな。とりあえず先へ進んで何があるのか見てみたいもの。最後までの期待を込めてこの点数を。**9**

ふしぎの海のナディア

ナムコ／3月19日発売／¥6500

●容量：８Ｍ　●ジャンル：アドベンチャー●ＲＯＭ完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：１Ｐ専用

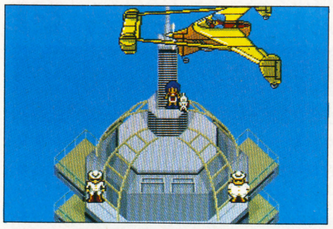


前号で『レッスルボール』をほめちぎったが、買ってみてやはり間違いではなかった。今、事務所では大はやりである。ナムコの底力は大したものだ。

で、ナムコが続けとばかりに送りだしてくるのはＮＨＫのテレビアニメ『ふしぎの海のナディア』のアドベンチャーゲーム。マニアックなファン層の多いこのアニメをどう料理してくるか。興味津々に取材してきた。断わっておくが、プレイしたのは前6章中の3章、つまり前半だけである。

最初に結論から言う。ファンなら楽しめることは間違いない。しかし、テレビのナディアを見たことがなければ（買う人にそんなヤツはいないと思うが）おそらく理解できないだろう。

ゲームのシステムは平面移動型の謎解きアドベンチャーである。フィールドをＲＰＧの主人公みたいなキャラクターを動かして行動していくタイプのものだ。雑誌での紹介は静止画面中心だが、実際にはキーポイントに使われるだけで、数はさほど多くない。経験値稼ぎをなくした『ソーサリアン』のようなシステムだ。



主人公としての比重はナディアより、その相棒であるジャンという少年にかかっている。ゲームのスタートはジャンが街で見かけたナディアを追っかけ回して、何とか友達になろうとするところからだ。そうして話は進んでいくのだが、ストーリー自体は途中までアニメと同じで、後半はアニメのだれた展開のところをぶったぎって作っている（らしい）。

なるほどゲームは良くできている。静止画が少ないといっても、ナディアやジャンのメッセージを見ていればキャラクターの再現性は高いし、人物のアップ以外のグラフィック画面は相当にレベルが高い。デモ画面が主題歌のカラオケになっているのだが、そこに流れる見せ場シーンをつなぎあわせたグラフィックは実に面白い。謎解き自体もゲーム性そのものを高める役割を果たしている。

ただ問題もないわけじゃないのよ。

まず、ナディアを知らない人がプレイしたら、おそらく最後まで感情移入できないのではないかという点。メッセージが性格に忠実なぶん、ファンじゃなきゃ理解できないと思うのだ。まあ、純粋なファン対象ソフトだけにこれは直接の欠点にはなり得ないのだが。

もう一つ、親切と不親切が徹底されていない。これがつらい。あるイベントで塔を何度も出たり入ったりしなきゃならないものがある。この時、扉にキャラクターを合わせて出入りするのだが、この判定が１ドットのずれも許さず、すごく厳しい。プレイしていて、何だか時間を引き伸すだけなように感じられてしまった。また、ゲーム性を高めるはずが、行き過ぎてほとんどノーヒントに近い謎解きがあったり、一番やってほしくなかったデッドエンドもある。だのに簡単なところではコマンドでのフォローがしっかりしているなど、楽だなあと思える点も少なくない。

結局、作り手側のジレンマ、紙芝居のように見せていきたい部分と商品寿命の相関関係が完全に解消されきっていないのが最大の弱点なんだろう。それが静止画面の少なさという点にもつながってしまったのかもしれない。ナディアのグラフィックが少ないのは少々寂しいしね。

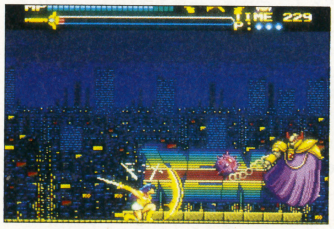
点数をつけるのが大変難しいが、ナディアファンならばとの前提をした上でこのくらいだろう。

7

ヴァリスIII

日本テレネット／3月22日発売／¥8400

●容量：８Ｍ　●ジャンル：アクション　●ＲＯＭ完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：１Ｐ専用



ＰＣエンジンユーザー（といってもＣＤ－ＲＯＭだけか）にはおなじみのシリーズだ。主人公の少女、優子が活躍するアクションゲームなんだけど、主眼が置かれているのはそのキャラクター性とアニメシーンにある。

IIIというぐらいだからＩとIIとの関連はと思うのだが、実はあまり関係ない。一応世界設定は同じなのだが、戦うべき敵は異なっている。なお、デモシーンでＩとIIの簡単なストーリーがフォローされる。

消滅が進みつつある魔界。魔王グラメスは魔界の者たちを人間界と夢幻界へ移住させようと企む。しかしそのためにはヴァリスの戦士である優子と、優子の持つヴァリスの剣が邪魔な存在だ。魔界と人間界の生き残りをかけた戦いになるというわけだ。

ＰＣエンジン版はアニメシーンには力が入っていたのだが、アクション性があまりに貧弱で、嫌いだった。メガドライブで出ると聞いたとき、またあのまんまなのかなとおぼろげに考えていたが、プレイしてみてびっくり。少なくともアクションに関してはＰＣ版と雲泥の出来。雑ではあるけどさほど気にならない程度になっているし、

シーンごとでキャラクターチェンジ(優子、チャム、ヴァルナの３人が用意されている)を効果的にさせるような作りになっていて、演出面でも格段の進歩が見られる。そうなるとあまり好きでもないアニメシーンも、ゲーム全体でのバランスの中で実にいい感じに思えてくる。一点豪華主義じゃあだめなのね。

6

魔物ハンター妖子～第七の警鐘～

メサイヤ／3月22日発売／¥6500

●容量：４Ｍ　●ジャンル：アクション　●ＲＯＭ完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：１Ｐ専用

『ヴァリスIII』に続いて美少女アクションゲームの登場である。送り出すはメサイヤ。おお、『重装騎兵レイノス』以来のアクションゲームだな。

御他聞に漏れずというのか、この手のゲームパターンを見事に踏襲したゲーム内容だ。主人公が女子校生であることから始まって、特殊な能力を持っていて、ガンガン活躍してしまう。しかもアニメシーン(のようなビジュアル）が多い。

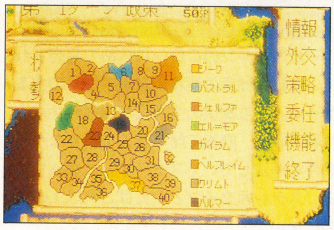
それはそれでまあいい。しかし、ちょっとアクション的に納得がいかない点が感じられるのが、『ヴァリスIII』との大きな差だ。言い換えて見ればアクションに対するサービス精神の発揮である。マップの構成自体は『ヴァリスIII』とさほど変わりはない。ただ、アクションでの演出が全体的に今一つなのだ。何だか主人公が女の子で、剣を持っている事がかえって足枷になっている感じなんだよね。

4

バハムート戦記

セガ／3月8日発売／¥6800

●容量：４Ｍ　●ジャンル：シミュレーション　●ＲＯＭ完成度：100%　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法:4人同時



ファンタジー素材のシミュレーションゲームである。

ちょっとやってみた。

うげ、うげげげげげ。

ややこしい。コマンドが多い。

わけわからないので、うちの事務所のシミュレーションゲーム担当、塩田信之君にレクチャーを受けながらプレイしてみた。

「えー、基本的には『信長の野望　戦国群雄伝』と『マスターオブモンスターズ』に近いですね。進行システムはフェイズ制で、１ターンにつき５回あります。そのうち実際に操作するのは政策と作戦の２フェイズです。このうちメインとなるのは作戦ですね。ここで侵攻したり、モンスターを召喚したりするわけですね……。」

なるほど、聞いてみればちゃんと整理されていて、何も知らずにプレイした時よりはるかにわかるようになった。お買いになる人はちゃんとマニュアルを読んで、入門用である初級モードから始めるのがよろしいようで。

メインとなる上級モードで遊んでみる。シナリオは４つ用意されており、支配者(マスター）は８人いる。人間、大魔導士、巨竜……などすべて属性が異なっていて、その属性によって召喚できるモンスターの種類が異なる。その他もろもろ実に細かい。よく４メガの中に入ったもんだ。ただ、初心者がプレイしてどうかとも思う。たとえ初級モードで遊んだとしてもかなりつらいのではないだろうか。シミュレーションとして良くできているがゆえになおさらそう感じないわけにはいかない。逆に上級者ならかなり楽しめるはず。

でも、マスターがらみの格闘戦だとアクションゲームになってしまうのはいただけない。しかも操作性はあまり良くない。はっきり言って不必要ではなかろうか。それがなければねえ。

7

雀偵物語

日本テレネット／3月29日発売／¥8400

●容量：8M●ジャンル：麻雀＋アドベンチャー●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用

PCエンジンのCD－ROMで発売されている日本物産の業務用麻雀的香りのするゲーム。私立探偵の主人公が女子校生から依頼されて、麻雀で勝ち進んで行きながら事件を解決していくストーリーになっている。ステレオタイプといえばこれ以上のものはない。

業務用のように女の子が脱いでくれることは一切ないけど、グラフィック自体はそれなりにかわいく描けている。細かいアニメーションもさすが8メガ（！／！）も使っているだけあって、わりとしっかりしている。でも、それだけのことだ。

相手となる女の子たちの雀力ははっきりいって低い。しかも主人公は鬼ヅモだし、イカサマも使える。どんなに点数を持っていても数回繰り返せば必ず勝てる。そう思ってプレイしたら4時間ぐらいで終わってしまった。あれよあれよというように……。さびしいなあ。 **3**

斬～夜叉円舞曲～

ウルフチーム／3月29日発売／¥8500

●容量：4M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：2P対戦可

おや、またフェイズ制のシミュレーションゲームである。しかもファンタジー色が強い。ただ、『バハムート戦記』とは違ってこちらは戦国時代の日本が舞台になっているが。

全国に散らばる戦国武将たちの中にいる邪悪な存在の「魔空」その対抗勢力である「夜叉」そしてどちらにも属さない中間勢力のいずれかを選び、全国統一を目指すことが目的である。ただし、夜叉はそれだけでなく、蝦夷に渡って「死魔神」を封印しなくてはならない。そうそう、シナリオは3つ用意されていて、初期の勢力に差がつけられている。

システム自体はさほど複雑ではない。基本的なところはすぐにおぼえられる。ただし、呪術の要素があるので、この効果と名前についてはRPGの魔法と同じようになれるまで多少時間がかかるだろう。

『バハムート戦記』がマニアックなファン層向けとしたら、こちらは初心者から中級向けの内容だ。とはいってもそれは簡単という意味ではなく、あくまでとっつきの問題。不親切な点がないわけではないが、許容範囲である。 **6**

ワードナの森SPECIAL

ビスコ／3月下旬発売予定／¥6300

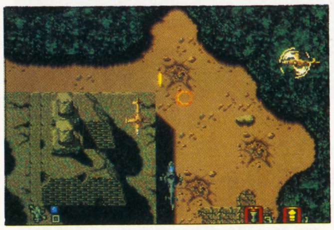
●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

もう懐かしいとまで思えるゲームがメガドライブ上でよみがえった。業務用が発売されたのは、いつだったっけ。内容はタイミング重視のアクション。敵をショットで倒し、ジャンプして罠を飛び越え、制限時間内に面をクリアするというオーソドックスな内容。移植の内容は業務用と以前移植されたファミコン版とほぼ同じ。ただ、メガドライブにしては色使いが少々寂しく感じられる。 **4**

スーパーエアウルフ

九娯貿易／3月発売予定／¥6800

●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



これ、すごくもったいない。

ヘリコプターでのシューティングゲームに、人質救出などの任務を加えた大型キャラでのシューティングがミックスされている内容だ。原作はアメリカのテレビ番組。

アイデア自体は単なるシューティングゲームよりすぐれていると思う。目的意識がすごくはっきりしているし、その分感情移入もしやすい。

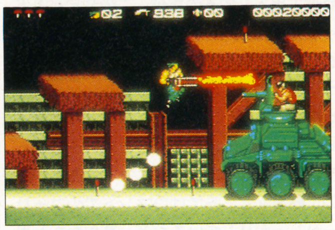
ただ、シューティングシーンがちょっとナニなのだ。アルゴリズムがどうのこうの言う前に、もっと基本的なところに難がある。開発者があまりシューティングゲームを知らないのではないか、というような印象さえ受ける。どちらのシーンに関してもだ。

まあ、シューティングゲームだからして、シューティングシーンがだめなら……という事になってしまうのであるが、それだけで突き放すより、次回作を期待すると言うべきソフトであろう。 **3**

ミッドナイトレジスタンス

データイースト／3月下旬発売予定／¥7800

●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



ついにデータイーストがメガドライブに参入する。その第1弾だ。

ゲームは生身の人間が単騎敵を壊滅するシューティングアクションゲーム。コナミの『コントラ』に近いゲームシステムといえばわかりやすいだろう。ジャンジャンバリバリ敵をぶっ倒していけばよろしい。

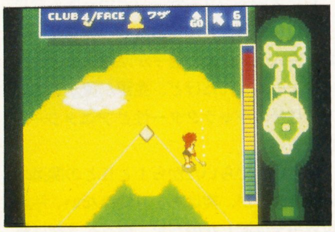
こういうシンプルなゲーム性は嫌いじゃないんだけど、いかんせんグラフィック面で弱い。何だかファミコンのゲームとさほど変わらないような気がする。メガドライブなりの派手な演出が感じられず、こじんまりとまとまっちゃって、これは！と思わせる部分が少ない。また、操作性も斜めに入りやすいメガドライブのパッドの特性を無視しているように感じられる。

もう少し工夫を見せてくれれば、もっと良いゲームになったはずなのに……。けっこう残念だ。次の『空牙』を楽しみにしていますよ。 **3**

バトルゴルファー唯

セガ／発売中／¥6000

●容量：4M●ジャンル：スポーツ＋アドベンチャー●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



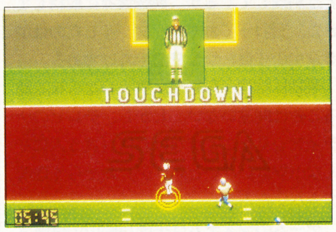
言うまでもない。『麻雀COP竜』のスタッフが開発したゴルフゲームである。グラフィックを見れば一目瞭然だろう。ゲームの内容もほぼ同じで、違いは競技種目が麻雀からゴルフに変わっただけのことである。『竜』に流れるイロモノ的センスは健在だ。アドベンチャーモードでは敵の手先の変なゴルファーと3ホールのマッチプレーを行い、勝てば次の面へと進む。

で、肝心のゴルフだが、これが何とも変なのだ。球の飛び方や距離は妙だし、パッティングもおよそ普通のゴルフゲームとかけ離れている。物理法則もへったくれもない。でも、もともとのゲームが変なんだから、別にいいかという気もしないではない。こういうもんなんだと思えばね。それが許されるゲームでもある。 **5**

JOE MONTANA FOOTBALL

セガ／発売中／¥6000

●容量：4M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

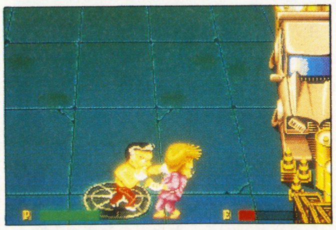


前号でも紹介したが、発売が3月1日なのでもう1度扱うことにした。アメリカで大人気の（スーパーボウルには出られなかったけど）クォーターバック、ジョー・モンタナの名前を借りた純粋なアメリカンフットボールゲーム。ゲームは本当に良くできているが、いかんせんアメフトのルールがわからない。というわけで、アメフトファンなら楽しめるだろう。 **6**

火激

ホット・ビィ／4月下旬発売予定／¥7700

●容量：5M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

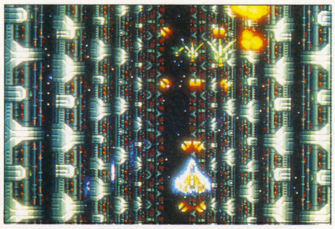


これも前号で紹介した。喧嘩アクションで、火激軍団に立ち向かうリーゼントのオニイチャンの物語。音声合成で「やるのかコラ」などと入る。これが笑える。ゲームはパンチだけなので寂しく感じるが、まあこんなもんでしょう。 **5**

VERYTEX

アスミック／4月発売予定／¥6800

●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100% ●バックアップ：なし ●プレイ方法：1P専用



なにをかいわんやの縦スクロールシューティングゲーム。発射ボタンを押していればそのまま連射になって、パワーアップアイテムを取って、敵のボスキャラを倒せば面クリア。典型的なシューティングゲームの文法に見事に一致する。

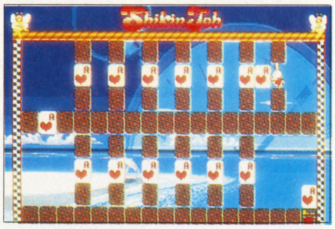
となると難易度などの点に注目するが、これはまあ普通。アルゴリズム面に疑問が残る点はあるものの、許容範囲内といってよかろう。何となく安易さを感じてしまうのではあるが。そう、『デンジャラスシード』の合体を取り除いたような感じだ。

ただグラフィックがちょいとおヘタ。アクリル絵の具で描かれたような背景は、あまり立体感がない。そこらへんにもう少し気を使ってくれれば東亜プランの伝統芸的シューティングゲームになれたのに。残念でした。 **4**

紫禁城

サン電子／4月発売予定／¥6500

●容量：4M●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用



実は前号のブロードウェイで紹介されていたパズルゲーム。一足先にファミコンで発売されたんですねえ。

タイルを押し、同じ模様とくっつけると消滅する。そうやって道を作り、出口まで到達すればクリア。システムはごくシンプルなのである。

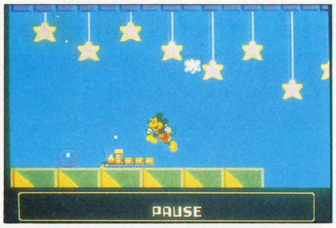
基本的にメガドライブだからこそ、というゲームではない。どんなハードでも対応できるだろうし、実際にファミコン以外にもゲームギアでの発売が決まっている。確かにグラフィックやサウンドは良いに越したことはないんだけどね。好きな人は……の世界ですね。 **5**

GAME GEAR
ゲームギア

ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン

セガ／3月21日発売／¥3800

●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



同名のメガドライブ用をベースにしたアクションゲーム。オリジナルが名作だけあってこちらのゲームギア版もかなりの良い出来のゲームに仕上がっている。

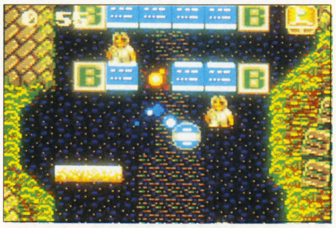
オリジナルとの変更点はヒップアタックをするさいにもう1度ジャンプボタンを押さなくてはならないことと、敵に投げるアイテムの代わりにそこらにある岩などを持ちあげて投げつけられるようになったことだ。そのほかに強制スクロール面が入ったり、最初からラウンドセレクトができるようにもなった。

アクションは忙しくもなく、さりとて簡単すぎず程よいバランスを保っている。ゲームギアの操作性を考え抜いてマップ構成をしたようだ。また2メガ使っただけある上質のグラフィックもこれまでのゲームギアソフトにはない美しさ。ようやく安心してお勧めすることができるソフトが登場した。 **8**

デビリッシュ

GENKI／3月29日発売／¥3800

●ジャンル：パズル●ROM完成度：70%●バックアップ：なし●プレイ方法：

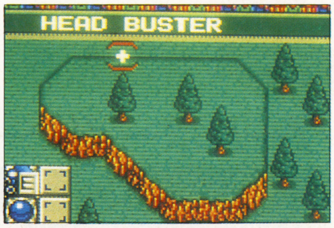


パドルが上下左右に動き、スクロールするブロック崩し。そのゲーム性を一言で言ってしまえばこうなる。変なゲームであることは間違いないのだが、実に面白いのもまた事実である。要するにブロックを壊しながらパドルを動かしてボールを目的の場所へ持っていけばよい。微妙すぎない操作感が気持ちよい。 **7**

ヘッドバスター

メサイヤ／3月15日発売／¥3500

●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可



ミニ4駆的な趣のあるシミュレーションゲーム。ヘッドバスターなるロボットを指揮して、敵の陣地を破壊していく。複雑な文字表示はないし、操作性もシンプル。ゲームギアでもこういうシミュレーションなら大歓迎だ。 **7**

タイトーチェイスHQ

タイトー／3月8日発売／¥3800

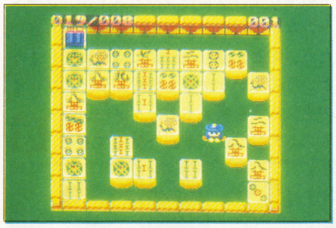
●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

業務用からの移植のドライビングゲーム。知っている人も多いと思うが、操作性やゲーム性自体に難はない。ゲームギアなりの移植はされている。ただゲームギアで遊びたいゲームかという疑問は残るのだが……。 **6**

紫禁城

サン電子／4月発売予定／¥3800

●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



ゲーム内容はメガドライブの方を参照のこと。別段牌が見にくくなっていないのに安心した。ゲーム性とハードのバランスから考えて、私はメガドライブ版より、このゲームギア版の方を高く評価したい。こっちで遊ぶ方が絶対に良い。 **6**

SNN情報 —セガ通信システム—

前号でSNNの情報に対してセガに意見を求める旨のことを書いたが、この原稿を書いている2月20日現在、セガからは何の返事もない。この状況で私があれこうだ言うのはほとんど暴力になるので、あえて多くを言わないが、できればこのままうやむやにするよりも、セガサイドのはっきりとした意見を聞きたい。必要とあれば私はどこへでも出向くし、反論に対してはこのコーナーを拡大して紹介する用意があるので、その点をセガの方にはご考慮いただきたい。通信というゲームハードの枠を超えるメディアを扱っている以上、その責任は1作の駄作を発売するよりも重いはずだし実際問題として、通常のゲームソフトよりも高いお金を出してモデムと通信ソフトを買ったユーザーに対してどう考えているのか、それらがはっきりするまでは通信上の新リリースソフトのことを書く気はない。

また、読者の皆さんの中で、実際に通信ユーザーの方はどう思われているのか、ご意見をお聞かせ願えればここで紹介させていただくつもりである。

MD・話の話④

唐突であるが、東芝EMIが参入することになった。なんと、3年ぶりのゲームソフト発売だそうである。ファミコンRPG初期の怪作『ハイドライドスペシャル』やヒット玩具のゲーム『ゾイド』シリーズなどで有名なメーカーだ。

第1弾のソフトは『マスターオブモンスターズ』。オリジナルはシステムソフトが開発したパソコン用のシミュレーションゲーム。パソコンの『大戦略II』をファンタジー色で仕上げたゲームで、すでにPCエンジンのCD−ROM版に移植されている。メガドライブ版はヘックス移動などの処理を高速化し、マウスに近い操作感を出しているとのこと。発売は7月頃を予定している。価格は現在未定。

←イメージイラスト。ドラゴンの質感がけっこうイイ味出してる。後ろにいるのは悪の…？

←コントローラーでのヘックス移動がどれくらいスムースなのか、早く試してみたい!?

ゲームボーイ用ソフト

GB

今月はゲームボーイの数も増えてうれしい限りと思いきや、発売が延び延びのソフトがあってちょっと残念。でも、大物っぽいソフトもあって誌面は活況を呈してきた感がある。今後も順調に質量ともに伸びてほしいものです。

担当／藤森英明
まだ戦争が続いています。困ったものです。人間ってこんなにバカだったんですネ。話変って、3月10日、やっとＦＩがフェニックスで開幕！　今年のＦＩはＶ12、Ｖ10エンジンが大挙登場して、近年になく接戦になる予感がヒシヒシ。ところでどうもボクは写真写りが悪いようだ。この写真の5割増し良くすると本来のわたしになります。

3月発売リスト

1日■**ドラえもん対決ひみつ道具!!**／エポック社／¥3500※
7日■**R-TYPE**／アイレム／¥3600※
8日■**戦国忍者くん**／UPL／¥3800※
■**スーパー桃太郎電鉄**／ハドソン／¥4500※
20日■**ファーステスト・ラップ**／バップ／¥3800※
22日■**ミニパット**／**A-WAVE**／¥3400※
26日■**ラブルセイバー**／キングレコード／¥3500※
29日■**ジェムジェム**／ビック東海／¥3800※
■**ファミリージョッキー**／ナムコ／¥3500※

▶A-WAVEの「ミニパット」とキングレコードの「ラブルセイバー」が、発売日をくり上げて、22日、26日にそれぞれ発売。いずれも今号“New Soft Street”で紹介しているので、御覧ください。
▶昨年12月7日に発売された「アメリカ横断ウルトラクイズ」（トミー）の再出荷が決定。3月下旬の予定。
▶発売日の変動がかなり激しいので、スケジュールをよく確認してね。

点数評価の基準

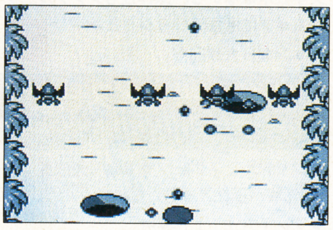
10 最高！	5 ふつう
9 すごくよい	4 もう少し
8 とてもよい	3 がんばれ
7 よい	2 もっとがんばれ
6 まあよい	1 問題外

ゲームボーイは一足はやく花満開の春爛漫

ドラえもん 対決ひみつ道具!!

エポック社／3月1日発売／¥3500※

●容量：1M　●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用

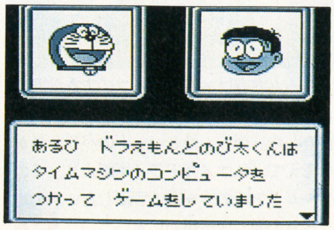


原作があれば比較してしまい、結果がっかりすることが多い。ので、キャラクターものは損している気がしてならない。特にキャラクターがビッグネームであればあるほど（ただ、セールスを考えれば知名度が高いほど得になるのかもしれないが）。

超ビッグネームのドラえもんをゲームボーイでエポック社はどう料理しているか!?

内容は、迷路空間内でドラえもんがチャンピオングローブなどを武器に敵と戦いながらアイテムを探してのび太たち脇役陣を助け出すというアクションゲームだ。

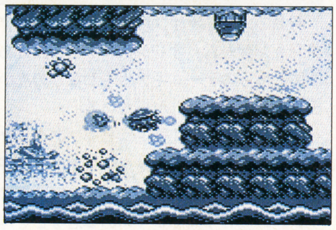
アクションゲームでキャラクターを扱う場合、小さくなって顔がつぶれてしまうものだが、ドラえもんの場合、キャラクターが比較的単純なのが幸いしてうまくゲームの中に溶けこんでいる。また迷路やアイテム、シューティングステージなどの配置のバランスもよくて、まるでドラえもんのポケットの中でゲームをしている感じ。動きも軽やかで、グローブやピストル、ブーメランなどの武器となる道具の操作性も高い。ただ、敵と接触した瞬間にやられてしまうというのはいかがなものか。ディスプレイの見にくさを考えると、ダメージ制にしたほうが良かった気もするが。**8**



パロディウスだ！

コナミ／4月5日発売／¥3800※

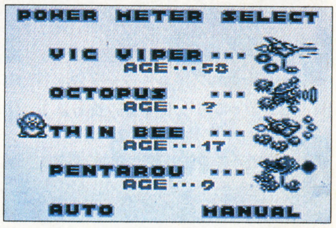
●容量：2M　●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



コナミキャラクター総出演による「グラディウス」って発想がいいよネ。コナミファンならずともこの「パロディウスだ！」にはうなってしまうものがある。

特にゲームボーイの場合、色気がない分、シナリオなりキャラクターで味をだしてほしいわけなのだ。

「ネメシス」プレイしたときは、ゲームボーイでもこれだけのシューティングができるのかって感激したものだけど、何か無味乾燥としたものをかすかに感じていた気がする。で、それが何だったのかというと、色気の部分だったわけ。

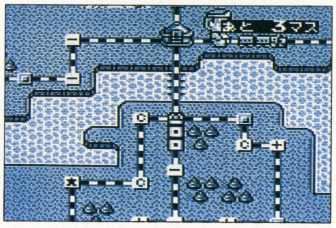


ゲームボーイ版パロディウスで選べる自機はビックバイパー、オクトパス、ツインビー、ペンタロウの4機。グラディウスとツインビーの組み合わせは、コナミのゴールデンコンビで、すでに定番の感もある。が、お薦めはオクトパスのタコ。これはけっこう笑い物。ザコキャラはもちろん、ボスキャラも抱腹絶倒ものがいたりして、何が出てくるかお楽しみといった愉快さもかねそなえたスグレもの。ベースが過激なシューティングであることを瞬間忘れさせてくれる。そして次の瞬間、やられてそれを思い出す、そんなゲームだ。**10**

スーパー桃太郎電鉄

ハドソン／3月8日発売／¥4500※

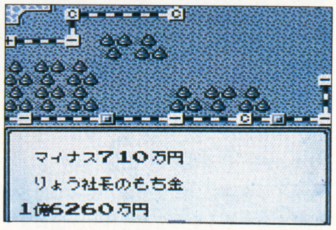
●容量：2M＋64K　●ジャンル：ボード●ＲＯＭ完成度：100％　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：４Ｐ対戦可



以前にも書いたことがあるかもしれないが、ボードゲームとゲームボーイの相性はかなりいい。やめたいときにやめられるし、いつでもその続きからプレイできるのがいい。

その相性のいいボードゲームが、ゲームボーイでこうすれば楽しくプレイできるという見本といっていいのではないだろうか、このスーパー桃鉄は。

で、どこがポイントかというと、1つはテンポ。基本はサイコロころがして鉄道の上を進んでいくというだけの内容なので、これをどれだけテンポよくできるかが問題。もう1つは、その単純明快な内容をどれだけプレイヤーに飽きさせずに続けさせられるか。この2つをみごとにクリアしているように思う。毎月登場するイラストや各種



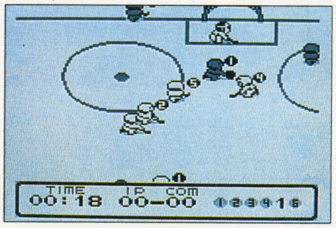
カード使用など、一本のレールを走る電車に彩りを添えているのである。この彩りが単純さに変化をつけて面白みを増す。

さらに、一千万円とか一億円といった非現実的なお金があっさり儲けることができてしまうという設定もやる気を盛り上げてくれる。といって、リキいれてやるのではなく、勉強や仕事の合間にプレイするのに最適なゲームといえる。**8**

ワールドアイスホッケー

アテナ／4月発売予定／未定

●容量：１Ｍ●ジャンル：スポーツ●ＲＯＭ完成度：80%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：２Ｐ対戦可



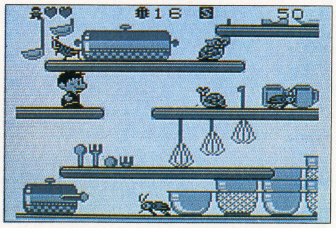
なんというか、最近のゲームボーイに登場するゲームの動きは予想以上にいいように思うけど、このワールドアイスホッケーも予想以上。氷の上の動きがみごとに再現されていて、プレイしていて気持ちがいい。やっぱ気持ちがいいって重要なファクターなのだ。それだけで、ゲームが楽しくなってしまう。

ただ、動きがアイスダンスをしているかのような優雅さが強いせいか、アイスホッケーのもつ醍醐味に少し欠けている点が残念。パックを追っての激突もシミュレートされているともっとおもしろいものになったと思うんだが。 **7**

キッチンパニック

ココナッツジャパン／4月26日発売／¥3800※

●容量：１Ｍ　●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用



む〜、これもいいなぁ。なんか今回は当たりだなあ。

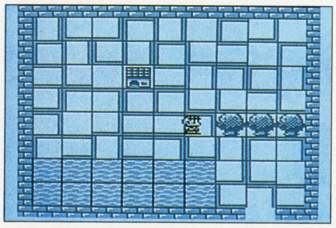
このゲームはキッチンに出没するゴキちゃんたちをスプレーでやっつけていくというものなんだけど、グラフィックが大きくて見やすいのがいい。主人公の実に優等生っぽい表情もいいし、やられたときの顔もなかなか。ゴキなどのキッチンの敵にスプレーをかけるとブロックに変化するというところがこのゲームのミソで、このブロックの使い方が勝敗を分けることになる。

特別にすごいアイデアが盛りこまれているわけではないけど、グラフィックの良さと、発想によっておもしろいゲームに仕上がっている。思わずＢＧＭに森高の「ザ・バスターズブルース」をかけたくなってしまうような、ゴキブリぼく滅ゲームなのでした。 **7**

ジェムジェム

ビック東海／3月29日発売／¥3800※

●容量：１Ｍ　●ジャンル：パズル●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：１Ｐ専用



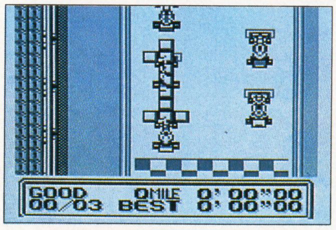
画面内はたくさんの壁で仕切られており、主人公は壁を90度回転させながら進んでいく。が、いつでも回転できるわけではなく、そこには家や森、堀、いかだ、ワープゾーンなどさまざまな障害物が待ち構えている。だから、どの壁を押せばどこへ進めるかを考えながら進まなければならないのである。で、時には敵との戦いが待っている。この戦いがジャンケンときているから、勝てるかどうかは神のみぞ知るとなる。

壁を押しながら進んでいくパズルゲームはそれほど珍しくはない。問題はその進み方で、いかにも足が重い。もっと軽やかなフットワークで移動できなかったのだろうか。 **4**

ファーステストラップ

バップ／3月20日発売／¥3800※

●容量：１Ｍ　●ジャンル：レース●ＲＯＭ完成度：　%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：２Ｐ対戦可



これまで何度かモータースポーツゲームは３Ｄがいいと書いてきたが、このファーステストラップは２Ｄもの。３Ｄものがいいという根拠の１つはそのスピード感にあった。事実、２Ｄものの多くはスピード感にかけて、まるで自動車教習所のシミュレーションゲームのようなものが多かった。

しかし、このゲームはちと違っていた。なかなかのスピード感なのだ。しかも、反応が悪くない。ステアリング感覚がそれでも軽い気はするが、慣れてくるとドライビングも楽しくなってくる。ヘアピンでのブレーキング、立上がりのアクセルワークなどけっこう微妙なところもあって、２Ｄものの楽しさを味わわせてくれる。３Ｄ>２Ｄという考えを少々改めなければと感じさせてくれたソフトでした。 **7**

戦国忍者くん

ＵＰＬ／3月8日発売／¥3800※

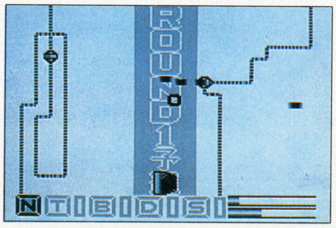
●容量：１Ｍ●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：１Ｐ専用

敵が軽やかに右に左にジャンプしている。なのに主人公の忍者くんは足がいかにも重くジャンプもしない。これが重いヨロイをつけた剣士ならわかるけど、忍者という設定ではちょっとつらい気がする。アクションＲＰＧなのだからイースクラスのスピード感がほしい。 **6**

ファイナルリバース

東映動画／4月12日発売／¥3400※

●容量：512Ｋ●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：２Ｐ対戦可

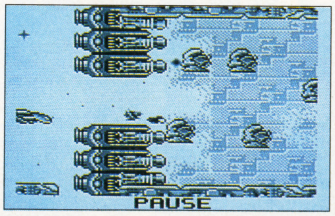


２号に続いての登場。この時はドッヂボールのようなと書いたが、今だと国境をはさんでの湾岸戦争のようなとなってしまう。戦争はゲームだけにしてほしいものだ。ゲームに責任はないがゲームボーイの端が切れてるとプレイがつらい。 **5**

R-TYPE

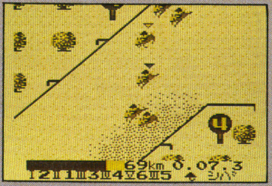
アイレム／3月7日発売／¥3600※

●容量：１Ｍ●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用



「パロディウスだ！」と同じ横スクロールゲームとしてどちらを選ぶか迷うところだ。正統派でひたすらシューティングという人は「ネメシス」との比較検討して好きなほうをあるいは両方を選ぶことになると思う。 **7**

●ファミリージョッキー
ナムコ／3月29日発売／¥3500※



●１Ｍ●競馬
●２Ｐ対戦可

ファミリージョッキー

オグリキャップ引退して、空前の競馬ブームが来た。競馬場にはオヤジとおやじギャルがぎっしりなんて光景が、昨年の有馬記念では見られた。

ゲーム界でもファミリージョッキーの登場で、空前(？)の競馬ブームが到来するかもしれない。というわけで、ゲームボーイにも「ファミリージョッキー」が進出してきたのである。モードは１人用と対戦があり、純粋にレースを楽しむこともできるし、もちろん馬券を買ってギャンブルを楽しむこともできる。

プレイヤーは愛馬とともにレースを戦かい最終目標は天皇賞だ。そのためにはまず新馬戦に勝つこと。レースごとに４位以上に入賞すると賞金を獲得することができ、レースも格上のものへと進んでいく。馬は６つの能力をアップさせて強くなっていく。そのためにはレース中にアイテムを拾ってパワーアップを図るんだ。

ファミコンとほぼおなじと考えていいが、馬のグラフィックがなさけないのが悲しい。

F1パイロットにも大人気

現在Ｆ１パイロットたちは何をしているのかというと、３月10日の開幕戦をひかえて、ニューマシンのテストに余念がないところなのだ。新しいエンジン、新しいシャシーは何度も走りこんで熟成させないと本番で思わぬトラブルが発生してしまう。

というわけで、ヨーロッパのサーキットにはいくつものチームがマシンを持ちこんで走りこみをしているのである。

とはいっても、パイロットもメカニックも走ったりデータ収集をしている時以外は、本番のような張詰めた空気はそこにはない。くつろいでいるときのパイロットたちはみんな茶目っ気いっぱいなのだ。そんなパイロットたちの間でいま流行っているのがなんとゲームボーイらしい。みんな真剣になって(？)ボタンをピコピコやっているようだ。

先日のフジテレビのＦ１ポールポジションでも、ゲームボーイを持って真剣にＦ１ボーイ（か、Ｆ１スピリット）をプレイしているレイトンハウスのグージェルミンの姿が映し出されていた。できれば今度は「ファーステストラップ」にチャレンジしてもらいたいものだネ。２Ｄものではこれがピカいちだから。

Enjoy Hudson
ドラゴン戦士編
平和のために立ち上がりし戦士は
呪いによってドラゴンの姿に変えられた。
彼はその呪いを打ち砕くため
新たなる旅に出る………
PC Engine
多才なアイテムで敵を倒せ!
ADVENTURE ISLAND
©1990 HUDSON SOFT
アクションゲーム 4月19日発売 5,300円(税別)
テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
PCエンジンの最新情報が聞ける
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

●今月の10本!!

Hot Game Review

Best choice for game players

●P C●イースIII ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)/46
●MD●シャイニング&ザ・ダクネス/47
●F C●いただきストリート 私のお店によってって/48
●P C●サイレントデバッガーズ/49
●F C●大航海時代/50
●P C●CYBER CITY OEDO 808〜獣の属性〜(CD-ROM)/51
●P C●ゼロヨンチャンプ/52
●G B●パロディウスだ!/53
●G B●スーパー桃太郎電鉄/54
●SFC●ダライアスツイン/55

このコーナーではみなさまからの投稿原稿をお待ちしております。'91年1月以降に発売されたソフトで、プレイしてみておもしろかったもの、感心させられたもの等について以下の文字数でレビューしてください(以下P46〜P55を参照してください)。採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します。

●16文字詰で115行。12文字までの小見出しを文頭に1つ(文中に小見出しをさらにつける場合は1つにつき本文2行ずつ減らしてください)。●第2回締切は4月4日(消印有効)

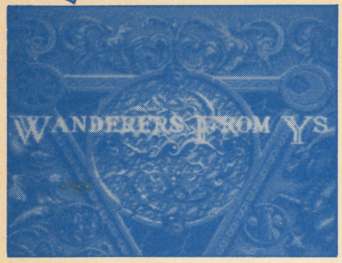
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER!編集部レビュー係

Illustration ACHIYA

FC…ファミコン/SFC…スーパーファミコン/PC…PCエンジン/MD…メガドライブ/GB…ゲームボーイ の略です。

ワンダラーズ・フロム・イース

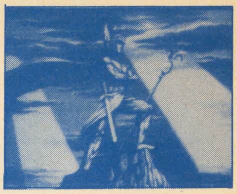
文・稲垣宗彦



■ハドソン ■3月22日発売
■¥7200（税抜き）

日本ファルコムの、同名パソコンゲームからの移植。パソコンユーザーの根強い人気を誇る『イース』、『イースII』と同じく〝アドル・クリスティン〟が主人公だ。アドルの〝その後〟の新しい冒険を描いているので、前二作を知らなくとも、まったく問題はない。発売当初は「なぜ〝イース〟という単語すら登場しないのに『イースIII』なのか?」と、物議を醸した。前二作がトップビューであったのに対し、サイドビューとなっていて、よりアクション的色合いが濃くなった。

- メディア：CD-ROM
- ジャンル：アクションRPG
- ROM完成度：100%
- バックアップ：ROM²内蔵メモリ
- プレイ方法：1P専用



↑オープニングやエンディングではCD-ROMの大容量を活かしたアニメーションが表示される
←ゲーム中のワンシーン。アクションが多彩な割に、操作は単純。経験値稼ぎもほとんど必要ない

そういえば……

「こんなのは『イース』じゃない!」なんてリキんでたヤツ、ミョーに多かったなぁ。これがパソコン・ゲームとして発売されて、すぐの頃ね。『イース』って言えば。

ファミコンやPCエンジンなんかのものよりも、ボクにとってはパソコンで遊ぶゲームの方がずっと身近で。『イースI』はその中でも、けっこう気に入ってたタイトルなんだよね。トップビューのアクションロールプレイングで、半分ずれて敵にぶつかればダメージを受けないという、ちょっとした工夫の見られるシステムと、広すぎないマップ。少しばかり気合いを入れて頑張れば、誰もが感動的なエンディングを迎えられるという、ホント、文字どおり〈サクサク遊べる〉ゲームだった。ファミコンのは泣きたくなるくらいかわってしまったけれど。

よくよく冷静に見てみれば、それほどたいしたストーリーでもないんだけどね。でもでも、遊んでしまえば全然気にならなくて。解き終えたときには「続編が出るなら絶対買おう」なんて思ってしまうぐらい虜になってたんだ。

いざ『イースII』が出てみると、何よりマップが広くて広くて。特に後半の舞台となるサルモンの神殿なんて、あきれかえるほど。物覚えの悪いボクにとっては、難易度やストーリーはともかく、ゲームとしては、あんまり楽しめなかった。

「やっぱり二作目になると、こんなもんかな」と、『I』のときほど熱中できなくて。リアルタイムで歩き回らなければならないRPGの場合、意味のないマップの広さって、決してオモシロサにはつながらないと思うんだけどな。まがりなりにも〝神殿〟と名前がつけられている建物が、道も覚えられないほどダダッピロイなんて、やっぱりヘンだよね。

アクションゲーム?

ずいぶんと前置きが長くなってしまった。

さてさて、PCエンジン版『ワンダラーズ・フロム・イース』。

サンプルで最後までやってみたけれど、アニメーションを駆使してオープニングが語られたり、イベントシーンで主人公以外の主だったキャラクタの台詞が音声で流れたり、音楽がハデになっていたりと、大容量のCD-ROM²ならではのアレンジが施されてはいるものの、マップや操作性なんかも含めて基本的な部分はパソコン版とはほとんど変わらなかった。それをまず書いておこう。

リードにも書いてあるように、このゲームは前作からは思いもよらないいきなりのサイドビュー。当然のことながら、〝半キャラずらし〟なんてまったく無縁の存在となってしまっているんだな。

SELECTボタンがコマンドメニューの表示、RUNボタンが装備しているアイテムの使用。で、Iのボタンがジャンプ、IIのボタンが攻撃。と、使用頻度の高いIとIIのボタンの役割を見てもわかるように、アクション性が高くなっているのだ。

「アクションゲームだよん」と言い切ってしまっても問題ないのではなかろうか。マニュアルの〝戦闘テクニック〟という欄には、「上突き」とか「下突き」なんて書いてあって、昔懐かしい『リンクの冒険』を思い出しちゃったい。

でも造りはシンプルなの

パソコン版もそうだったんだけど、アドルのアクションが多数用意されている割に、操作が簡単で。コツさえ摑めば〝難しさ〟はホトンド感じないはず。マップも基本的に一本道だし、レベルはガンガン上がるし。

「え〜、アクション苦手ぇ」なんていう人でも大丈夫だと思うな。下突きのタイミングさえ会得してしまえばザコキャラは恐くないし、ボスキャラにしても、薬草と、攻撃力が上がる〝パワーリング〟を併用すれば、たいていの場合、それほどの苦労もなしに勝ててしまうのだ。ちなみにパソコン版では難易度を最初に設定できたんだけど、このPCエンジン版ではできないみたい。

〝優しさ〟という面ではパソコンユーザーを魅了した『イースI』のそれが、見事に受け継がれていると思う。けどその反面、全体的に大味な印象が拭えないのがちょっと悲しいところ。この辺のバランスって、ホント、難しいとは思うんだけど、ザコキャラを一撃のもとに斬り捨てていく快感は捨て難いものがあるし、テンポよくストーリーを楽しめるというのは評価すべき点だと思う。

結局、「とても楽しめた」というのが正直なボクの感想。これでCG部分がもう少し上手ければ……。

評価表

- 操作性
- オリジナリティ
- コストパフォーマンス
- 難易度
- 熱中度
- キャラクターデザイン
- サウンド（BGM）
- グラフィック
- 全体のバランス

変にテクニックが必要なゲームはあまりボクの好みではないんだな。もともとこのゲームはボクのお気に入りで、本文を含め、評価が甘いかも。操作性に関しては最初から最後までジョイスティックを使用したのでそのつもりで。『リンク〜』を連想させる〝下突き〟のおかげ（?）でオリジナリティは普通かな、と。サクサクと進みエンディングまではそれほど時間がかからない。コストパフォーマンスはそんなわけで、ちょい低め。
（投入時間／約12時間）

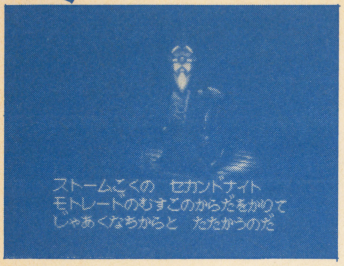
稲垣宗彦

1969年10月24日生まれ。現在スタジオ・ベントスタッフに所属している。原稿を書いたり、写真を撮ったりする。が、それもごくたまにのこと。寝てばかりでほとんど仕事をしないので、「所属しているだけ」という状態。基本的に反射神経を必要とするゲームが苦手。イラストレーターの高橋政輝とは高校時代の同級生。

©1989 FALCOM ©1991 HUDSON SOFT

シャイニング&ザ・ダクネス

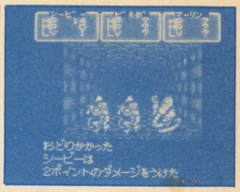
文・成沢大輔



■セガ■3月29日発売
■¥8700(税抜き)

ファンタジー素材のコマンド入力タイプRPG。大魔導士メフィストの手によって危機に陥ったストームサング国を救い出すのが目的。オール3Dの表示で、ダンジョンがアニメーション風にスムーススクロールしたり、魔法の効果にもビジュアル的なインパクトを持たせてある。開発したクライマックスはドラクエIIIやIVのプログラマーとプロデューサーが設立したソフトハウス。メガドライブは今回初挑戦ながら、達者な技術を披露しているのはさすがと言うべきか。

●容量：8M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：95%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用



↑戦闘シーン。戦闘そのものほは既成のパターンだが、敵の配列に工夫が見られる
←王様との謁見シーン。3Dでロパクがある。メッセージ自体も人間くさい言葉使いだ

4大RPGの偉大さ

去年の春、ファミコン最後の打ち上げ花火といわんばかりに発売された4大RPG。一応タイトルを発売日順に列記しておくと『ドラゴンクエストIV』『ウィザードリィIII』『女神転生II』『ファイナルファンタジーIII』である。なるほど改めて並べてみると4大RPGとして賞されるのはもっともな話しだ。

誰にでもわかりやすいシンプルなシステムと物語性の『ドラゴンクエストIV』。戦闘にフルオートのAIを持ちこんだのは、成功不成功は別にして画期的ではあった。

凝ったストーリーと演出は若干マニアックながらも、一部ではドラクエ以上の評価を得ている『ファイナルファンタジーIII』。

3Dダンジョン物の先駆者であり死ぬことと、闇の恐怖感を骨の髄まで味わせてくれた『ウィザードリィIII』。

神と悪魔の問題を徹底的に突きつめたストーリーに、悪魔合体のシステムを取り込んだ随一の異色作『女神転生II』。私的なことになるが、このゲームの攻略本を作った4人のメインスタッフは全員ハイテンションな状態で、今同じ素材を同じように作れといわれても絶対に無理だ。機会があればそのすさまじい成果をぜひ見ていただきたいものである。

これら4大RPGの素晴らしい点は、いずれにもあふれるオリジナリティを感じさせることだ。完成度の高さについては言うまでもないが、開発サイドに新しいゲームの地平を切り開くといった意気込みとアイデアの爆発を見いだすことができる。だから、どんなに出来が良かろうと、もともとドラクエの真似をするところからスタートした『桃太郎伝説』などは絶対にこれら4大RPGと肩を並べられないのだ。同様のRPGはそれこそ数限りなくある。しかし4大RPGに追いつくレベルの物は見たことがない。

ドラクエ≒S&D

ここで取り上げる『シャイニング&ザ・ダクネス(S&D)』の印象はドラクエに近い。もちろん見た目だけの話しではない。ゲームの流れが、という意味である。なるほどS&Dは3Dのスムーススクロールダンジョンを中心としたグラフィックで、プレイし始めた時は見る物すべてが珍しく、これは新しいゲームだ、との感触を得るかも知れない。しかし遊びこんで見ると、その本質的な部分はドラクエのパターンを踏襲している事に気づく。

メッセージの流れの質、戦闘のあり方、キャラクターに持たせた個性、言葉では表現し切れない、感覚的な部分でドラクエとの一致を感じる。これは開発にあたったソフトハウス・クライマックスのメインスタッフがドラクエIVの開発に携わったことによる要素が大きいのだろう。

そこに工夫がある

しかし、S&Dのスタッフには素晴らしい創造力と強い向上心があった。その2つの要素がS&Dの核をなす部分である。

メガドライブという少なくともファミコンよりはすぐれたハードで何ができるか。そうだ、静止画グラフィックシーンを美しくできる。さらに登場人物にもっと人間くさいメッセージを言わせよう。演出だっていくらでも凝れる。戦闘シーンのモンスターの配列はドラクエよりも面白くできるだろうし、魔法や敵の動きにもそれっぽいアニメーションをつけることだって可能だ。ダンジョンも3Dのスムーススクロールで見せられる。

で、ここからが重要だ。

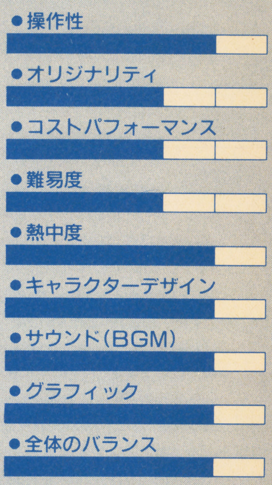
それでも決してドラクエが教えてくれたユーザーフレンドリーな部分は忘れてはいけないよ、なのである。

私は最後までプレイしたわけではない(それでもブロードウェイの原稿を書いた時よりは進んでいる)が、マップの広さ以外の点でつらく感じられる箇所はなかった。そのマップとてフォルム自体は入り組んではいるものの、通路の連続形になっているのでマッピングはしやすい。5ミリ方眼紙を用意しておけば、時間はかかるが初心者でもマッピングできる。そうさせたいのが開発サイドの意向でよあるようだ。

そんな手間を忘れさせてくれる演出や効果が数多くあり、先にどんな展開が待っているか、楽しみだけが頭の中を支配している。宝箱に潜んでいるものの、出現する時にずっこけるモンスター、落とし穴に落ちた時のラインスクロールを使った表現など、これは!と思わされるイベントに出会う回数が多い。

ようやく……の思いで一杯だ。

評価表



胸を張って5点をつけられるような項目はない。ただ、演出に関しては一級品だ。メリハリの利いた演出がところどころにあるので、ついつい先を見たくなってしまう。ここで紹介したいものもいくつかあるんだけど、それは遊んでみてからのお楽しみということで。

ここでの点数は低そうに見えるけど、ブロードウェイでつけた9点の評価は変わらない。定価はちょっと高めなのがつらいところ。コストパフォーマンスはいいのだが。

(投入時間/12時間)

成沢大輔
爬虫類に関する近況はブロードウェイの方を見ていただくとして、こちらでは仕事の近況を。「The・ナムコブック」が手を離れた、と思った瞬間から本誌の締切に追われ、慰労のビール一杯すら飲んでられない。しかも次の単行本も並行して監修。仕事の多さゆえの嬉しい悲鳴だと周囲が信じてるものは、本人にすれば睡眠不足によるハイテンションの絶叫か?

©1991 SEGA

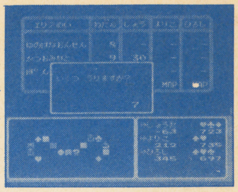
いただきストリート 私のお店によってって

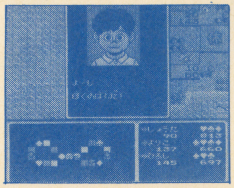
文・栗山ヨリ子

■アスキー■ 3月21日発売
■ ¥6800(税抜き)

ゲームデザイン・堀井雄二、プログラム・ゲームスタジオという豪華スタッフで、大いに話題と期待を集めたボードゲーム。目的は5面用意されたマップ上を、さいころの目で自分のコマを進めながら、財産を増やしていくこと。その方法は店や株を買うのだが、最終的には、目標金額以上の資産を作って、銀行に戻った人が勝ち。コンピュータの対戦相手は7人おり、それぞれ個性的なプレイをしてくる。何といっても対戦相手との駆け引きがこのゲームの最大の魅力といえる。

- ●容量：2M
- ●ジャンル：ボード
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：4P対戦可





↑「いたスト」ならではの株の売買。タイムリーに株価が変動するので、思わず力が入る
← 7人のキャラクターは、それぞれ個性的。セリフ回しが何とも良く考えられていてウマイ

多人数参加ゲームの理想型

サブカルチャーミーハーの私は楽しい物事にすぐに飛びついてしまう。電視遊戯～テレビゲームもしかり、で、必須アイテムの1つとなってしまった。が、私のようなミーハーは「RPGの道を極める！」といった情熱はなく、得意ジャンルがない。基本的に他人と比較しての優劣にもこだわらない。殆どのテレビゲームは私個人の愉しみである場合が多いからだ。と、いうことは完全な〝ゲーム腕自慢〟が思う存分出来ないといえる。「74面クリアしたぜ！」や、「もうレベル24だもーん。」という結果や経過報告という言葉だけの自慢が多くなってしまう。

ファミコンを複数で楽しむ場合はあるが、シューティングやアクションの交互2人プレイってカラオケ的な空気が漂う。自分の歌(プレイ)の時は気分が良いが、他人の番の時は我慢が必要だ。2人(複数)で楽しんでいるという意識を持っていなければいけない。本当はまだマイク(コントローラー)を握りしめていたいが、独占はまずい。で、不完全燃焼のまま交替。(しかもワザとミスしてだ。)しかし中には気くばりに欠けるマジな方がいらっしゃる。特に上手な方は果てしなく自分の世界に走ってしまい、初めのうちは誉めたりするものの時間が経過するにつれ苛立ち、そして（もう勝手に酔っていて下さい。永遠にやっていてかまいませんから。）と投げやりになってしまう。ヘタでもサービス精神旺盛な、笑いを飛ばして盛り上げてくれる人の方が楽しい。やはり〝ゲーム自慢〟は難しいものなのだ。そして、向い合うことなく、パフォーマンスで成り立つ遊びに少し空しさを感じてしまうのだ。

で、「いただきストリート」なのです。

複数で向い合えるゲームって野球や戦争シミュレーションなど趣味性の高い、男の子向きのゲームが多く、あまり馴染めなかった。私のように年だけすっかり大人の、しかも女性であると相手が見つからない。

こうした様々な不満を一気に解消してくれたのが、この「いたスト」なのではないのだろうか。

勝負の世界は厳しいもの

まず、一人でやってみたのだが初めの何度かは不満で一杯だった。サイコロが自分で振れないのだ。ボードゲームであれば、運だけはとりあえず平等なのに人工知能のプレイヤーである為に、すばやさ、知力の上に運も決められているのだ。また、コンピュータプレイヤー同志はお店の交換を簡単に成立させてしまうのに対し、こちら側の人間には冷たく好条件の取引きも断られる確率が高いような気がする。

が、そうした文句のたれ流し期を過ぎるとこのゲームは俄然おもしろくなってくる。人は頭を使う。画面の中の人々よりも柔軟な思考を持っている事は確かだ。

で、私は〝いたストオタク〟となってしまったのである。

いたストには株式投資があり、株の売買、増資により株価が変動する。これは実際のボードゲームでは味わえない魅力だろう。

キャラクターは血液型や趣味まで設定してあって、投げて来る言葉もこちらの動揺を狙う憎々しい一言が、タイミング良く出てきて、なかなかやってくれるなという感じ。ただそれだけに対戦相手の選択において、強弱以外の嗜好が生まれてしまう。で、キャラクター7人でも足りなくなってしまうのだ。また、彼らの年令が15～20歳というのも辛い。かなり思考性の高いゲームなのだから1人位オジサンも混ぜて欲しかった。ま、これは仕方ないか。でもアダルト版「いただきストリート」絶対受けると思うのだが。

参加人数により変化するゲーム性

これは絶対2人以上の参加が理想。1人と2人では楽しみ方がかなり変化する。1人であるとスタート時から3人の敵。コンピュータ君達とは口八丁(くちはっちょう)の取り引きが不可能。しかし2人参加であれば対コンピュータの作戦を練る事が可能。初心者には手ごわい彼ら。で、ひととき人間愛が生まれたりする。(が、それもすぐに消え去る。)

ま、問題はそういう事ではなく、コンピュータのパターンにどうしても飽きてしまうのだ。

ボードゲームは最近でも3人は必要。アソビものが多種多様に存在し、さらに1人遊びに慣れ親しんでいるいまどきの人々。頭数を集めるのは容易ではない。いたストのキャラクターはベンチ入り位に考え、皆で勝負の道に進むというのはどうだろうか。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

ボードゲームが基本にある為、純粋なオリジナリティをどこに置くか迷うところだが、株投資などファミコンならではのアイデアはたくさん詰っていると思う。熱中度、コストパフォーマンスは最高!!

ま、個人的にはもう少し渋めにしてほしかったけれど、グラフィックも良いのではないでしょうか。

サウンドは無難に仕上げましたという感じ。

(投入時間／20時間)

栗山ヨリ子
衛星3chの独立音声のデジタル音楽放送局、St.GIGAディレクター。すぎやまこういち氏館長のTVゲームミュージアムの雑用係。いまどき珍しい刈り上げショートにしていて、「頭を見てると栗山さんと呼びたくなる」と最近言われすっかり気に入ってしまい、ペンネームにしてみたのだがこれが最初で最後なのかもしれない。

©1990 ASCII CORP.

HOT GAME REVIEW

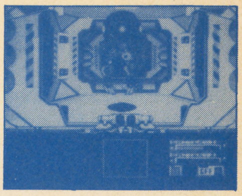
サイレントデバッガーズ

文・野安ゆきお

■データテースト■３月下旬発売
■￥6800（税抜き）

３Ｄのダンジョンを歩き回り、そこを徘徊しているモンスターと戦うゲーム。モンスターを倒す手段は銃で撃つことだが、こまめに照準を動かす等のテクニックは必要とされない。舞台となる宇宙ステーションは６層構造になっており、各層にいるモンスターを全滅させると下の階へと降りてゆける。最終的には最下層のサブコンピューターへ到達するのが目的。クリアするまでの時間設定があり、後半戦は時間との戦いがいっそうの緊迫感を上げている。

●容量：４Ｍ
●ジャンル：ＥＴＣ
●ＲＯＭ完成度：100％
●コンティニュー：なし
●プレイ方法：１Ｐ専用



↑突如出現するモンスターは迫力満点。心臓には悪いけど、病みつきになる味わいがある
←中央のコンピュータールームにいる相棒のレオン。彼の指示に従って行動することになる

心臓をギュッと握られる

凄いゲームである。プレイしていて、何度となく体をビクッと震わせられてしまった。アクションゲームでならいざ知らず、この手のダンジョンタイプのゲームで、体を震わせられたとは驚きだ。

とにかく、怖いのだ。宇宙ステーション内の入り組んだ通路。そこを歩いていると、センサーが鳴り始める。それが少しずつ速く、大きくなってゆく。画面上部の警戒ランプはいつしか真っ赤に染まり、モンスターが近いことを示す。どこからか、カン高いモンスターの叫び声が聞こえてくる。

立ち止まり、回りを見回す。指をトリガー（コントローラーのボタン）にかけ、モンスターの襲撃にそなえる。いつ来る？　どこから来る？　不安はピークに達する。

と、突然、曲り角からモンスターが出現。画面いっぱいになるまで、そいつが飛び掛かってくる！

ギャーッ！

冷たい手で、心臓を思い切り握られたかのような衝撃！

これよこれ。この衝撃こそが、このゲームの最大の魅力。テレビの前でコントローラーを握っていることを忘れ、ゲーム中の登場人物になったかのように、ドキッとし、体を震わせ、声をあげてしまう。こんなゲーム、他にはそうない。

良質のサスペンス映画は、怖いけど、でも、怖いからこそ必死に画面に見入ってしまう不思議な魅力を持っている。その魅力をＴＶゲームで再現したのが、この『サイレントデバッガーズ』なのだ。

新ゲームスタイルの夜明け

話が少しそれるが、お付き合い願おう。

スーパーファミコンが登場してからというものの、ゲームの楽しみ方というものに変化が見られるようになっている。ゲームクリアに向けて苦労し、最終的にその苦労がむくわれる、というスタイルのゲームは、そろそろ過去の物になりつつある。これからは、クリアすることではなく、クリアに至る過程でどれだけ楽しめるかが、ゲームの善し悪しを決めるポイントになるはずだ。

その流れを敏感に察知し、新しいタイプのゲームを作ろう、と考えられて作られたのが、このゲーム。ダンジョンの中でモンスターと戦う、というＲＰＧにありがちな手法を取りながら、ＲＰＧにおける、いわゆる〝うっとうしい要素〟はすべて取り払ってしまった。経験値という概念を切り捨て、マッピングの必要を排除し、戦闘時における「直接攻撃するか、魔法にするか、それとも逃げようか？　ゆっくり考えてみよう」という時間的余裕すら消し去った。その結果残ったのは、常に真剣勝負を強いられる、スピード感あふれる、まったく新しいタイプのダンジョンゲームの形式だった。

今までのダンジョンタイプのゲームは、じっくりと腰を据えて、少しずつゲームを進めてゆくことに魅力を感じるよう努力して作られていた。しかし、それがゆえに、それを楽しめるプレイヤーを制限していたという事実はいなめない。気の短い、根気のない、面倒臭いことが嫌いな人の触手を動かすには至らなかった。しかし、このゲームは、そのような人達さえをも引き込むほどのスピード感あるゲームシステムの、その可能性を提示している。

ここまで読んで、「なんか抽象的な説明ばかりだなぁ。野安は文章による表現力が足りないぞ」と思った人。その通りだ。今回、私は敢えて具体的な説明をなるべく書かずに、ゲームの持つ面白さだけを抽象的な言葉で表現しようと努力している。なぜかといえば、具体的な言葉を使ってしまうと、それはすなわちゲームの内容をプレイ前に説明してしまうことになる。そして、こんなにもいいゲームの内容を、前もって伝えてしまうのは失礼だと考えたのだ。

みなさんには、なるべく真っ白なままで、このゲームを楽しんでもらいたい。

シリーズ化に期待する

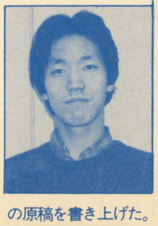
とまあ、とことん褒めちぎってしまったが、もちろん、気にかかる所もいくつかあった。しかし、それは敢えて書かないことにする。ドラクエⅠをプレイして「やはりＲＰＧはパーティープレイじゃなきゃダメだね」などと文句をつける奴はいなかった。新しいシステムのゲームが誕生した時は、瑣末なことを減点対象にする必要はない。それは次回作で改良されればいいだけのことである。

当然、続編は作られるのだろうし。ねぇ、データイーストさん？

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド（ＢＧＭ）
●グラフィック
●全体のバランス

最初、点数をつけてみて、あまりに凄い得点になってしまったので、あえて何ヶ所か削った。だから、これは「かなり厳しく」採点したつもりの点数である。コストパフォーマンスが低いのは（クリアに要した時間÷価格）を単純計算したためで、（ゲームで味わった快感÷価格）を基準にするなら、満点にしてもいいと思っている。今まではどんなに気に入ったゲームでも使わなかったセリフを、今回初めて言おう。「買え。損はしない」と。（投入時間／８時間）



野安ゆきお
幼児期の体験のせいか、寒さには異常に弱い。だいぶ暖かくなってきたというのに、まだコートを手放さない。にもかかわらず、見事に風邪をひいてしまい、熱にうなされながらこの原稿を書き上げた。まだまだ若いはずなのだが、最近の運動といえば月に数回通うゴルフの打ちっ放しだけ。それで次の日は筋肉痛なのだから、肉体はすでにオヤジである。

©DATA EAST CORP.

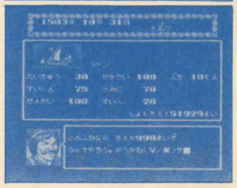
大航海時代

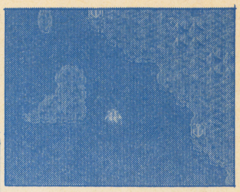
文・塩田信之

■光栄■ 3月15日発売
■￥11800(税抜き)〈CD付き￥14200(税抜き)〉

歴史シミュレーションゲームの雄、光栄のおくるリコエイションゲーム第2弾。16世紀の7つの海を舞台に、新大陸発見の夢を追う男たちが舵を取る。リコエイションゲームとは、シミュレーションとRPGの楽しさをミックスした新しいタイプのゲームである。プレイヤーは自らの艦隊を率いる提督となり、航海を続けて成長してゆく。序盤では地中海での交易でお金をもうけ、船を買い換える。大きな船を手に入れたら外洋へ。夢とロマンを追って新大陸を目指せ。

●容量：5M+128K
●ジャンル：シミュレーション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





⬆航海中の画面。方向を指示すると、変更するまで自動的に進む。昼夜の変化も表示される
⬅艦船のステータス画面。自分で名付ける船への感情移入度は高い。中古と、新造船がある

大航海時代RPG説

論者：RPGファンA氏

おもしろいRPGの定義ってなんだと思う？　いろいろあるけど「自由度の高さ」って考える人は多いよね。最近、どれがとはいわないけど、レールの上をただノルマをこなすタイプのRPGが多くなっているのは事実。これは、多くのRPGファンが不満に思っているはず。

で、この『大航海時代』だけど、これがよっぽどRPGらしい。光栄さんも、『リコエイションゲーム』という一風変わったジャンル名を用意してる。ネーミング云々は別にしても、実際にプレイしてみて面白さはうなずけた。すごい。拍手しちゃう。パチパチ。

画面の作り方が、ちゃっかりRPGっぽい。それぞれの港町の造りだとか、海上マップ画面だとか。同じゲームのパソコン版とはえらい違いで、ちょっと見てシミュレーションとは思えない。

ゲームも、ドラクエⅣの「武器屋トルネコ」や『虹のシルクロード』といったRPGを思い浮かべると分かりやすい。要素も相場の変動や投資などで、多少複雑になる程度。

その代わり、普通のRPGに比べると「親切な」情報は少なく、ちょっと頭を使う必要がある。でも、ある程度勘で進めたりもする。このへんは、RPGで船を入手して一気に行動範囲が広がる感覚に近い。実際、日本に行ってみよ、なんて考えも浮かぶと思う。

お金儲けとか船に積める食料の制限とかは、経験値稼ぎと同じようなもの。実際、経験を積むことによってキャラもレベルアップする。

ちょっとデータが複雑なRPG。これだけの条件が揃えば、こういいきってしまっていいはずだ。

大航海時代シミュレーション説

論者：シミュレーションマニアB氏

いわずもがなのことだが、シミュレーションゲームというものはもともと自由度が高いものである。シミュレーションである大航海時代の、RPG的な自由度を語るなど極めてナンセンス。あたりまえだのこんこんちきである。

だいたいにおいて、商人RPGと呼ばれているものも我々にいわせれば貿易シミュレーションなのだ。データが複雑なRPGなどと言いきられては片腹痛いというものだ。

ひとつ目の実証だが、このゲームでは相場、艦船、天候、その他細かいデータが逐次変化する。これはプレイヤーの行動、歴史をシミュレートしたものであり、単なるRPGの枠におさまるものではない。

ふたつ目の実証は、艦隊戦のシミュレーション性。風向きと帆による方向転換の制限。ヘックスは表示されないが、同様に区切られている。これもRPG的とはいえまい。

これらの要素は、大航海時代をシミュレーションとする条件の一部に過ぎぬが、RPGごときとの差別をはっきりさせるには充分であろう。

このゲームが優れたシミュレーションであることは、疑いようのない事実なのだ。

リコエイションゲームとは

両者の主張が明らかになったところで、私がまとめることにしよう。

このゲームは『維新の嵐』に続く「リコエイションゲーム」の第2弾。維新の嵐も充分に面白いゲームだったが、第2弾になってシステム的にすっきりとまとまり、遙かに遊びやすくなっている。RPGからは画面表示を含めた操作性と、成長の要素を取り入れ、シミュレーションからは贅肉を落としたデータ処理を残している。このまとまり方が絶妙なバランスにあるからこそ、A氏とB氏のいったそれぞれの面白みをそこなわずにいられるのだ。実際にRPG的かシミュレーション的かは、プレイヤーがどちらをより好きかによって変わってくる程度の差しかない。

維新の嵐から変わった点だが、前作が歴史的にある程度知識が必要であったのに比べ、こちらは地図さえあれば予備知識がなくともゲームに集中できる。地図もついてくる。

これまでの光栄のソフトとはちょっと違う気もするが、やはり要素は押えてある。やってみれば、「やっぱり光栄だなあ」と思えるはずだ。

なによりも、船を買い換えて外洋に出た時の、世界が広がるめくるめく感じがいい。新大陸を発見する夢と冒険。RPGでは味わいきれなかったこれらを感じることができる。

私自身、光栄のゲームは好きなので、ひいき目もある。それでも、あえて誉め倒してしまいたい。光栄のゲームの中でも特にいい出来だ。広くいろいろな人にプレイして欲しい。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

多少煮えきらない点数ではある。ファミコンのハード的な制約で、見栄えがぱっとしないというところからきたものだ。これだけ3点をつけておきながら全体のバランスが満点というのも、変かもしれない。しかし、なにをさっぴいてもいいゲームはいいのだ。個々のチェックポイントも、ファミコンというハードを考えればもっといい点をあげてよかったかも知れない。他のソフトに比べて割高感があるのはしかたないが、買って損はしない。（投入時間／20時間）

塩田信之
すっかり、CB'sプロジェクトのシミュレーションゲーム担当と化している。まあ、実際好きなのだからしかたがない。本人は、マニアではないと思っているのだが。コンピュータゲームでは、ひょっとするとシューティングゲームが一番好きかも。タイトーのガンフロンティアは、秘かに基板購入をもくろんでいる。やはり弾を見切るのが快感なのだ。

©KOEI

HOT GAME REVIEW

CYBER CITY OEDO 808～獣の属性～

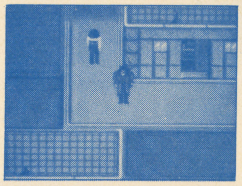
文・佐山アキラ

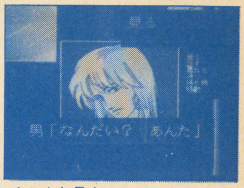
■メサイヤ ■3月15日発売
■￥6500(税抜き)

小説、ビデオ、音楽とメディアミックスを展開してきた「サイバーシティOEDO」シリーズのトリを務めるAVG。主人公は電脳警察機動刑事のセンゴクに扮して、OEDOに起こる謎の事件を調査していく。

ストーリーは細かなミッション(シナリオのことね)に別れていて、ある条件を満たしていくたびに豪華アニメーションのイベントを見ることができる。賛否が別れるゲームだろう。が、ストーリーはよくできている。これだけは認めます。

●メディア：CD−ROM
●ジャンル：アドベンチャー
●ROM完成度：100%
●バックアップ：ROM^2内蔵メモリ
●プレイ方法：1P専用





↑こんな具合いにメッセージは画面上に表示される。文字も大きくて読みやすい
←舞台となるのは、地上10kmの高さをもつ電脳魔天楼。フロア内を移動して情報収集

メディアミックスなんだとさ

ソフトを立ち上げると（どうでもいいんだけど、メーカーから借りたサンプルの調子が悪くてロムロムが中々メモリを読み込んでくれなかった。立ち上げるのに1時間ぐらいかかっちまったぜい！）、メディアミックス・インフォメーションとかいう情報がでてくる。この『OEDO』シリーズにはゲームの他に小説やらビデオやらCDが発売されているのだそうだ。

強制イベントはもういや

まずは文句から言わせてもらう。このソフト、非常に細かくマップが分割されていて、移動するたびに画面がブラックアウトしてアクセスの繰り返し。ぼくはかなり短気な方なので特別に苛立ちが深いのかもしれないけれど、気の長い人だってかなりイライラすると思う。キャラクターと会話するたびにメモリとアクセスしなきゃならないんだぜ、こういうシステムは絶対CDロムには向いていないと思う。

それに、これがぼくにとって一番気になったことなのだけれど、強制イベントが多すぎる。多分、開発者の狙いが「ストーリー性重視のゲーム」ってことなんだろうけど、純粋にストーリーを楽しむんだったら小説を、映像を楽しむんだったら映画を見たほうがいいに決まってる。ゲームファン相手に、アドベンチャーゲームを売るなら、まずゲーム、それからストーリーってのが本筋だとぼくは思う。強制イベントなんてゲーム性を損うだけのものだと思うんだけどな。しかもCDロムの強制イベントだから、文字情報じゃなくて音声情報を聞くことを強要されるのだ。だからイベントが始まるとトイレにもいけない。電話がかかってくると慌てる。酒のお代わりを作ることもできないのである。

ストーリーは結構いけるよ

このソフトは、プレイヤーがこのソフトに期待するモノ、アドベンチャーゲームとしてのオモシロさであるのか、CD−ROMというメディアを利用してビジュアルとサウンドでシナリオを楽しむのであるか、ということで評価はまったく違ったものになってしまうと思う。正直に言って、アドベンチャーゲームとして考えると、ぼくはこのゲームを楽しめなかった。一生懸命、情報を集めたって、それはイベントを見るための条件でしかないって、感じてしまうからだ。ただ、シナリオを楽しむという視点にたてば、話しはすこし変わってくる。なぜって、このソフトのシナリオはとてもよくできているから。それにグラフィックのクォリティもまずまず。コマンドやメッセージのレイアウトはちょっと疑ってる。普通、メッセージとかって不粋な枠に囲まれた窓…ウィンドウの中に表示されるでしょ。このソフトでは、メッセージがグラフィックの上にそのまま表示される。読みやすいように、その部分は他よりもグラフィックがすこしだけ暗くなる仕掛けになってる。けっこうビジュアルにこだわった処理だなと感心させられた。サウンドについては、音楽がぼくの趣味にはちょいと合わなかった。もちろん、セリフに音楽、演出効果という意味では十分に活用されている。声優陣はビデオと同じ豪華メンバーだ。

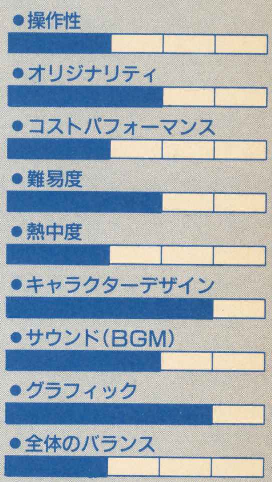
主人公のセンゴクが賞金稼ぎから電脳警察の機動刑事になったエピソードを描く長いプロローグから始まるこのゲーム、ホントにお話はよくできているのである。サイバーな雰囲気も伝わってくるし。

全体は9つの「ミッション」と呼ばれるミニシナリオで構成されていて、そのそれぞれが全体のストーリーに絡んでいくのだけれど、映画や小説の基本を踏まえた心憎い演出なんかも施されているから、先を知りたいって気持ちを揺さぶられる。これってシナリオに対する結構な誉め言葉だよ。

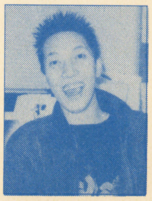
相棒のゴーグルやベンテンなんてのもエンタテイメントのツボを押さえたキャラクターだ。特にベンテンなんて、いいなぁ。センゴクははっきりいって腕力しか使えないから、コンピュータに強いゴーグルや、オカマじゃないけど色っぽいベンテンでプレイしてみたいと感じるぐらいだから、キャラクター造形もしっかりしているのだ。あちこちのイベントに登場する数多い美女たちもいい味だしてるしね。

それにしてもつくづく惜しいゲームだ。やっぱシステムです。システム。このストーリーを効果的に表現できるシステムがあればもしかしたら傑作になってたかもしれない。ストーリーを楽しめればいいという人は買いだけど、ホント、惜しいなあ。

評価表



結局ゲームなのかビジュアルソフトなのかって点に尽きるな。でもってオリジナリティは正直評価保留です。こういうのが好きな人もいるんだろうし。ストーリーを見せることを重視したゲームだけあってグラフィック関係は中々のでき。シナリオのできはとてもよい。ただし、全体のバランスは1にしようかと思ったぐらい。マップが分割されすぎだよね。メーカーさん、あたった担当が悪かったと締めてください。(投入時間／立ち上げに要した時間含めて6時間)

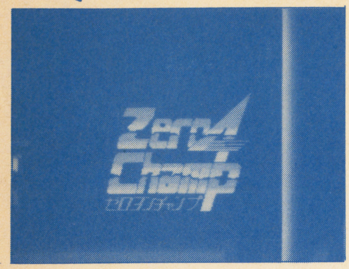


佐山アキラ
公約どおりサッカーをやった。走れない自分に腹を立て、おまけに超がつくほど痛い筋肉痛で3日間死んだ。挫けず次の週もやったら、前よりも走れてちょっぴり天狗になってる。これからもサッカーは続けるが、酒も煙草も女も止めるつもりはないぜ。え？ 試合の結果？ ボロ負けだよ、ボロ負け。こんなのがいて勝てるわけないでしょ。

©MAD HOUSE／MUTUKI ©1991 NCS CORP.

ゼロヨンチャンプ

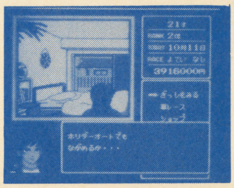
文・作山哲広

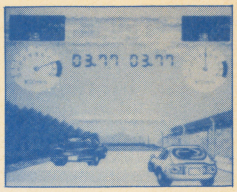


■メディアリング■3月8日発売
■¥6900(税抜き)

スタートから400メートルのタイムを競う「ゼロヨン」を題材にしたスポーツゲーム。主人公は、アルバイトをしながらお金を稼ぎ、車のチューンナップをしてレースに出場し、最終的にチャンピオンになるのが目的。上位6位になると、四天王との対戦があり、勝つと不敗の王者ゼロヨンキングとの対決が待っている。また、2人プレイ可能なレースオンリーモードもあり、パスワードで自分のチューンした車を使うことができる。ちなみに、出てくる車の名前は全て実名。

●容量：4M
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用





⬆自分の部屋を中心に展開してゆくストーリー構成だよ
⬅レースはマジだ。シフトチェンジが少し遅れただけで負けてしまう時もある。そこらのハンパなレースゲームとは違うぞ。

変に楽しいゲーム！

なーんかやっとこさPCで遊べるゲームが出たなあって気がする。野安君の書いてる「サイレントデバッガーズ」も面白いけど、この「ゼロヨンチャンプ」もそれに並ぶ面白いゲームだぞ。何が面白いかって、ずばり言うとシナリオに尽きるんじゃないかな。いきなりゼロヨンに夢中になる主人公や、銀行員の彼女、頑固なおやじなどなどキャラクターの設定もスカしていてストーリーを盛り上げる要素の一つになっている。族の集会の草レースを見て、突如としてゼロヨンに目覚めた主人公。週に1回、ゲーセンの係員かビルを見回る警備員のバイトをして生活をしている彼は（どうやらプーたろうのようだ)。まず車をチューンしてくれるモーターショップを電話帳で探す。しかし、やっと見つけたお店の主人は超頑固じじいで、幾度となく追い返される。何度も通いつめるとチューンしてくれるのだが、ここらへんが「ありきたりだなー」なんてプレイヤーに思わせながらマンガの主人公になった気分で遊ばせている所で、僕は「上手だなあ」と思ってしまった。ま、こんな感じでどんどんゲームにのめり込んでいって、最終的にハマってしまったんだが、面白い理由はこれだけじゃーないよ。ふっふっふっ、それはね、

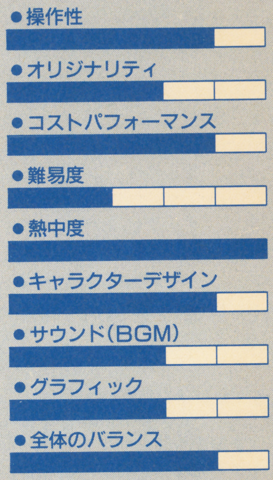
通信販売なのだああっ！

通信販売　それは禁断の花園、魅惑の泉。なんとこのゲームは雑誌で通信販売ができるのだ！すごいぞお。売っているものは毎週1つ（ゲームは1週間単位で進行する）だけなのだが、出てくるものぜーんぶなんかうさん臭いのばっか。幸せのペンダントとアルミホイール、この2つは要注意ね。他は、結構使えたり遊べたりできる物があるんだけど、効果は自分で買って試してみてね。ヒントを少しだけ言うと、RPGのアイテムみたいなのはビルの警備員をするときに役立つよん。さて、なかでも超目玉商品は「しようずみ××××」。男だったら買ってみろ！すんごく面白いリアクションが返ってくるぞ。CDロムで喋るゲームでもないのに、メッセージ画面で「××××」の所にきた時にピーッと規制音が入るのには大爆笑。いいセンスしてまんなあ。こういうギャグは、下品だけど私は好きだ。下品ついでに（どーいうついでだ)、実はゲームを進めていくと女の子のストリップシーンも見られるのだ！うおおーっ生きててよかったー！たぶんここがゲームの最大の売りに違いない、違いないぞおー！うおりゃー！

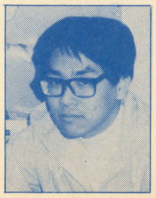
興奮ちゃうーんハフハフ

おお、オタクか私は。こんなことで興奮してしまった。しかし、興奮してしまう所は別にここだけじゃあない。女の子の裸以上に燃えるのが、メインのゼロヨンレースだ。これは本当に来るものがある。上手く言葉で言い表せないが、たとえるとスピード感のないF－ZEROみたいな感じ。あ、あんまり良いたとえじゃないや。うーん、つまり一発勝負が本気にならざるをえないんだな。車をチューンしまくってもういじれるとこがなくなると、後はいかに素早くシフトチェンジできるかで勝負が決まる。400メートルのダッシュレースだから、ハンドル操作はいらないんだ。となると、必然的に✚字キーはギアそのものの操作に使うことになる。レース中に見ている所は、画面の上方にあるタコメーターだけ。スタートと同時に1速に入れて、ギュンと針が右に傾いたらすかさず2速へ入れる。この時点でダッシュ重視の車は鼻先リードするが、フルチューンの私の車に勝てるわけがないのだ。こちらが5速に入れている時点で、相手の車は画面外へ消えている。これが気持ちいいんだこれが。でも、上位の方に行くとかなり機敏に操作しないと全然勝てない。ここらへんの難易度がほんとによくできてて、一人で興奮して燃え上がってしまった。特に最後の四天王との対戦からキングとの決勝まで、本気になって遊んだ。ストーリーとレースのバランスもなかなかよくできてるし、このゲームは買って損はしないと思う。よっぽど車が嫌いだって人じゃなけりゃ十分楽しく遊べるぞ。ただ、少し気になったのがグラフィック。アニメ風の絵もいいかもしれないけど、私はかなり抵抗を感じたぞ。車のグラフィックもシャープさがないような気もしたし、もったいないなーってすっごく感じた。まあ、その手の絵に慣れてるユーザーはいいかもしれないけど、そこが一般にウケるかマニアにウケるかの境目なんじゃないだろうか。面白い良いゲームなのに。あ。

評価表



レース部分を除いては、他のゲームのパロディで構成されているせいか、オリジナリティに欠けている。でも、それが上手く組み合わさっていて、ミョーに完成度は高い。キャラクターデザインは秀逸だけど、グラフィックで損をしているような気がする。展開もスムーズだし、レースの面白さもそこらのF－1ゲームより白熱するぞ。ん一音楽はまあ、こんなもんかなって感じだ。それにしても、久し振りにPCで遊べたゲームだったなあ。（投入時間／20時間）

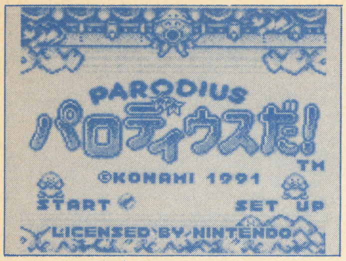


作山哲広
Vol. 2のここに出てた写真ね。あれはフザけてやったんだかんね。なーんかあれ以来誤解されてしまってるぞ。言っとくけど、私はそちらの方の趣味はないかんねー。あ、そうだそうだ。遅ればせながらF－ZEROで2分切ったよ。でも、全体投入時間はまだ9時間ぐらいしかやっとらんし、けっこう先が楽しみだぞう！ちなみにベストは59秒85だよ。

©1991 MEDIA RINGS CORP ORATION

パロディウスだ!

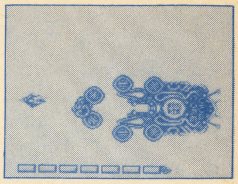
文・根本康弘

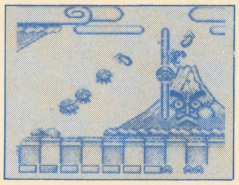


■コナミ■4月5日発売予定
■¥3800(税込み)

業務用の同名作品からの移植。今までの「グラディウス」シリーズのパロディキャラクターをはじめとして様々なお笑いキャラが続出する横スクロールシューティング。ステージは全部で8つ。うち1つがGB版オリジナルステージである。パワーアップは「グラディウス」のパワーゲージと「ツインビー」のベルがあり、ビックバイパー、タコ、ツインビー、ペンギンの中から自機を選ぶ。パワーアップの種類は4者4様である。難度、連射等の設定機能あり。

●容量:2M
●ジャンル:シューティング
●ROM完成度:90%
●バックアップ:なし
●プレイ方法:1P専用





⬅⬆ゲームボーイとは思えないほどのブライトなグラフィック。写真だけでは不安に思う人もいるだろうが安心して欲しい。巨大なキャラクターまでがナチュラルに動くのである。

新しい名作なのではないか?

本作品はアーケードからゲームボーイへの移植だ。が、それをハンディキャップとして見ようが見まいがGB版「パロディウスだ!」は移植度が喜ばしいくらいに高いと確信する。もちろん完全移植なわけではない。それでもなお移植は大成功である。昨年発売されたファミコン版は首をかしげたくなるゲーム内容だった。FC版の悪口を言ってまでGB版の良さをほめるのはあまり良いやりかたではない気がするが、それよりもこの作品の完成度について述べたい気持ちの方が大きいのだから仕方がない。まずFC版とGB版がどう違うのかと言えば、これが全く違う。オリジナルステージを多く含むFC版に比べ、GB版のオリジナルステージはたったの一つ。何となくムードに欠けていた前者に比べ、1ステージだけながらも「パロディウス」らしさがはっきり出ている後者の方がプレイした気になる。オリジナル要素をより多く盛り込んだFC版に何が欠けていたのか。それは「パロディウスだ!」がもともと持っているはずの、「グラディウス」のパロディであることに起因する、ネジが抜けたネジ穴にバカデカいボルトを突っ込んだような愉快さだと感じる。その問題はグラフィックが原因であると同時に、いくつかのステージがカットされていたこと、ウエイトやチラツキに勝てなかった事などによるはずだ。ゲームボーイ版はそれらの点を気持ち良くクリアしている。細かく述べてみる。

グラフィックはハイレベル。どの位ハイレベルなのかと言うと、ステージ1のボスが色さえつければ業務用のそれと1ミリの変わりも無いほどだ。それは他のボスにも言えることでもある。ステージそのものは多少構成に変化があるので同様に言いきることは出来ないが、ザコキャラやトラップの動き・質感はほぼまんまアーケードである。

次はステージについて。全10面だったオリジナルだが、GB版は8つのステージにより構成される。順に並べると、1・海賊面(アーケード同様)、2・ピエロ(AC同様)、3・氷─ACの水中面と「グラII」の結晶面を足した感じの面─(オリジナル)、4・お菓子の迷宮(ACでは3面)、5・日本面(ACの4面)、6・モアイの兄弟船(ACの5面)、7・パチンコ面(ACの6面)、8・基地面(ACの10面)となる。ゲームボーイの性質を考えてみるといささかステージ数が多いと思うだろうが、逆にアイデアでいっぱいの各ステージが並び、全体的に見て中だるみのないコンパクトな作品にまとまった印象が強い。

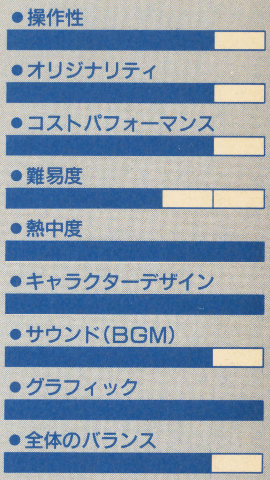
技術上の問題についてはファミコン等とは条件が違うのだろうから普通にスクロールするのは当然なのだろう。それよりも自機の大きさ、ほど良いパワーアップなどに好ましいアレンジが行われていることを述べておきたい。ほど良いパワーアップとは何かというと、①各キャラともオプションの装着可能数が2つまでである。②シールドの形状や大きさに一部変更があった。ただしこれはスケールダウンに直結するものなどではなく、適度なキャラクターの大きさと相まってゲームボーイのシューティングとしてはほとんど理想的とまで言って良い手応えを提供してくれる。

と、ここまで色々とほめてきた。だがそれでもこの作品の良さを理解出来ない人は何人かいるはずだ。自分は世話好きでもある。もう少しこだわってみたいと思う。

コナミの技術力の高さ、移植の上手さは有名だ。過去の作品を思い出せば理解できることだろう。特にその力が大きく表れているのが「グラディウス」シリーズだと思う。ファミコン版で発売された「グラディウスII」は、ファミコンのハードの限界ギリギリの移植、と言われたほどだった。それにゲームボーイの「ネメシス」。GBでアクションやシューティングなんてムリがありすぎるんじゃないのか、などという考えをきれいに消し去った好作品だった。ちなみに自分のゲームボーイは「ネメシス」専用機である。ゲームウオッチみたいだが。

GB版「パロディウスだ!」もそんな名移植の歴史に新たな名前を残すはず。この移植がGBのハードの限界ギリギリなのかどうかは知らない。が、意義深い移植なのは確かである。上下スクロール、ゲームボーイとしては驚くべきなめらかな動きの巨大キャラ、などの技術面に関してはもちろんのこと、GBでこんなに楽しく「パロディウスだ!」が遊べるなどとは思ってもいなかったからだ。

評価表



ゲーセンでプレイしていた頃から思っていたのだが、「パロディウスだ!」は「グラディウス」とは操作感がほんの気持ちほど違う。開発スタッフの違いなどがあるのかどうかはわからないが、伝統のビックバイパーに慣れた手には意外と気になるものである。

パロディをオリジナリティの欠如とみなしたくはない。何をどうアレンジするかがデザイナーの力量だと思う。独創的なパロディだって存在する。

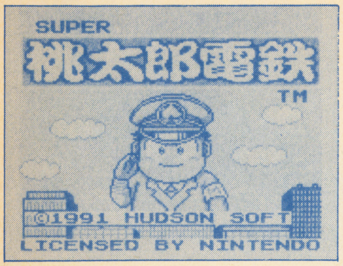
(投入時間/約12時間)

根本康弘
1965年6月27日生まれ。編集者。25歳。男。グディウスマニアの1人。得意なものは失恋。音楽を好み、ジェフベックを誰よりも愛する。ボブディランやクラプトンも好き。先日友人とゲームセンターに行き「エドワードランディ」(データイースト)にハマる。ファミコンでは「ココロン」(タケル)を毎日のようにプレイしている。

©KONAMI 1991

スーパー桃太郎電鉄

文・いしあい和世

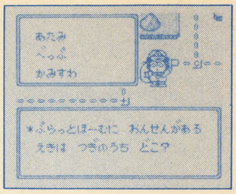


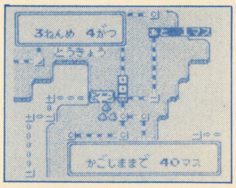
■ハドソン■3月8日発売
■¥4500(税込み)

同名のPCエンジン版からの移植ヴァージョン。1000万円を元手にサイコロを振って、東京からコンピュータの指定する目的地に1番最初に到着した人が勝ちというスゴロクゲーム。

最初に決めた年数までに、多くの資産を残さなくてはならない。日本一の社長になるためにカードを使ったり、物件を買ったり、綿密な戦略をたてながら、目指せ日本一の大社長！　貧乏神に足を引っぱられないようにね。

●容量：2M+64K
●ジャンル：ボード
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：4人用アダプタ対応





↑お馴染みのキャラクターが続々登場。「出たーっ!!」と思わず叫んでしまうようなキャラも
←目指すは鹿児島。資産を増やしながら旅をする。これはかなり頭を使うゲームなのよね

食わずギライだったケド

はっきり言って私は『桃太郎』のゲームが嫌いだったの。『桃太郎』関連のゲームってたくさん出てるけど、ひとつとしてプレイした事はなかったし、これからだってプレイするつもりなんて無かったワケよ。食わず嫌いって奴。キャラクターデザインがお子供向けっぽいのも気に入らなかったし、聞く話によると、楽しいギャグも盛りだくさんらしい、ギャグってすごく難しいじゃない。ずれてるギャグをカマサレるのもかったるいじゃん、とかゴタクを並べてずーっと知らん顔を決めこんでたのよね。

前振りが長くなったけど、私はホンの30分で『桃太郎電鉄』のオモシロサにはまってしまったの。食わず嫌いなんてこんなもんよ。食べてしまえばけっこうおいしかったりする。こんなハイグレードなゲームを今までほっといた自分が情け無いわ。いささかおおげさかもしれないけど絶対ツマンナイって信じてただけにそりゃしょうがない。誇大表現あるかもしれないケド許してね。

意外に白熱してしまう私

ようはスゴロクなんだけど、これ人生ゲームもビックリの大シビアスゴロク。だいたいスゴロクってのは最終ゴールに到着する順番を競うものじゃない。でも『桃太郎電鉄』はそうではないの。

とにかく誰かがゴールに到着した時点でそこのゴールはゴールではなくなってしまうの。普通スゴロクって全員がゴールし終わってゲーム終了になるじゃない。順番に参加者がゴールして、最後までなっかなかゴールできない奴とかいて結局「もうおまえビリなんだからさ」とか言われちゃって、スゴロクシート片付けられてオシマイ、ってのが通常のスゴロクでしょ。『桃太郎電鉄』はゲームの最中にドンケツだったとしてもゴールがガンガン変わっていくから、敗者復活、名誉挽回(ばんかい)の可能性が限りなく用意されているワケよ。あらかじめゲームプレイの時間が設定されているから時間切れになるまで優勝するのが誰なのかわかんない。

だいたいゴールを目指すなんていったって、ただゴールに向かってひた走ればいいってもんじゃない。だって目指しているのは日本一の大社長さんなんだもの。やっぱ大社長さんともなるとやらなきゃなんない事も多いのよ。物件を購入して自分の会社の商業成績アップさせてお金をためてかなくちゃならないし、地方にホテルや旅館を建設したり、いわゆる土地の買占めみたいな事業も充実させつつゴールを目指す、みたいな。ケッコウ頭脳戦略の要求度が高いゲームなんだよね。頭を使わなきゃ社長にはなれないって事なのかしら。よくわかんないケド。

で、ビンボー神。ゲームの白熱化に油をそそいでくれる彼の存在を無視するワケにはいかないわ。こいついい奴なのか悪い奴なのか判断しかねるんだよね。ゴールを目指すのを諦めて、土地の買占めにはしっている成金社長に好んでとりついては所有の物件を捨値で売り飛ばしたり、社長のカードを乱用してローンを増やしたりするかと思えば、ライバル会社の経営をジャマできる「マルサカード」なる嬉しいカードをどこからともなく拾ってきてくれたりするの。とりつかれるとカンベンな奴なんだけど、たまぁに喜ばしいコトしてくれるから、いまいち憎めない。

とにかく1回やってみる

サイコロ振ってゲームを進める。というだけでスゴロクゲームのジャンルにあてはめてしまうのは安易な気もするんだよねぇ。だってお正月に親戚一同でノホホンと遊ぶスゴロクとは全くの別モノなんだもの。プレイする前から「スゴロクかぁ」なんてあなどってると痛い目にあうんだからね。

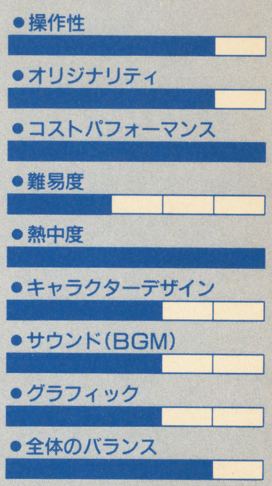
ゲームボーイっていうと、テトリスやDr.マリオみたいな落ち物ゲームのイメージが強くって、それだけプレイの人が多いんだけど、これはかなり大人向けのゲームなんじゃないかと思うワケ。

ゲームボーイで落ち物ゲームばっかやってるそこの大人！　だまされたと思って『桃太郎電鉄』やんなさいよね。

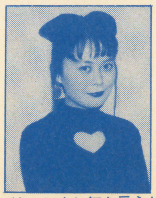
画面の中とはいえ「いしあい社長我社の売上げです」なぁんて言われてしまうのはとても気分が良ろしい。ゲームボーイ片手にふんぞり返ってるとこを他人に見られて恥ずかしかったりするんだケドさ。

もしプレイして「だまされたぜ、チクショウ」と感じたら遠慮なく私にそう言って。身体で責任とったげるわよん。ウフッ。

評価表



とりあえずゲームボーイの『桃太郎電鉄』の前にPCエンジンでプレイしてしまったんで、グラフィックの評価が厳しくなってしまいました。ゲームボーイでここまでやってくれたか。という感心もあったけど、やっぱりちょっと見にくいところが多かった。PCでプレイした事のない人がいきなりトライしたらツライものがありそうな気がする。でも画面に慣れればメチャクチャ楽しめるからコストパフォーマンスは100点！　ゲームボーイソフトとしては上出来だと思う。(投入時間／3時間)



いしあい和世
1991年、田尻智ひきいるゲームフリークが、マンをジして放つ異色のセクシー・ライター。露出の多い自前のファッションと豪快な飲みっぷりで、内気なゲーム少年の心を揺さぶる。放っとくと何を言うかわからないので、コントロールするのが大変だ。休日はカラオケボックスで歌いまくっているかと思えば、華道をたしなんだりもする不思議な二重人格者。

©HUDSON SOFT

SFC

HOT GAME REVIEW

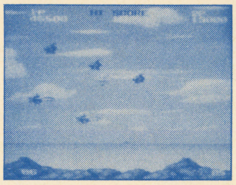
ダライアスツイン

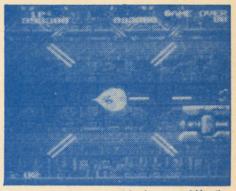
文・とみさわ昭仁

■タイトー■３月29日発売
■￥8500(税抜き)

スーパーファミコン用としてあらたに製作された、『ダライアス』シリーズ最新作。基本システムはいままで同様に、武器のパワーアップ、ステージのルート選択などが新しく楽しめる。『ダライアス』といえば欠かすことのできない巨大なボスも、まったくオリジナルに作り直されている。特に後半のある面（どこかは自分でたしかめて！）の大ダコのサイズは必見だ。もちろんタイトルに〝ツイン〟とあるように、家庭用『ダライアス』初の２人同時プレイも可能になった。

●容量：８Ｍ
●ジャンル：シューティング
●ＲＯＭ完成度：100％
●バックアップ：なし
●プレイ方法：２Ｐ協力可





↑シューティングゲームが苦手な人でも、充分に楽しめる程度の難易度に仕上がっている。
←２人同時プレイでもアイテムの出現数は１人用と同じなので、パワーアップに苦労するかもよ

成長の過程に喜びを見る

私も今年でついに30歳の大台を迎えようとしている。人間この齢になると友だちのほとんどが結婚していたりするわけで、そんな連中から正月に送られてくる年賀状のなかには、自分の愛娘の写真（全裸）を印刷したものも少なくない。あれはホントに困ったものだ。娘が成人になっても果てしなく全裸の写真を送り続けてくれるならいいが、「どうだウチの娘は可愛いだろ？」的な写真は、独り者の身にはイヤミで困る。

「俺ァよう、ガキなんざ面倒くせェだけだから欲しかねェなァ」なんて言ってた奴も、イザ結婚してみると「ホラホラ、この目尻が僕に似てるでしょ」とか言ってヤニさがる。

それはなぜか。

自分の分身だからか？

イヤ違う。

つまりは人間、だれもが何かを育てることが大好きなのだ。それは子供だけとはかぎらない。時には伝説の勇者だったり、また、あるときには未来の戦士だったりする。それがロールプレイングゲーム（以下ＲＰＧ）というものだ。

世間一般ではＲＰＧとは「物語の主人公を演じる(ロールプレイする）ゲーム」のことだと言われているが、私は主人公が育てばみんなＲＰＧと呼んじゃってもいいのではないかと考えている。デタラメな意見だとは思うけどね。

さて、そうすると「ならば貴様は戦闘機がパワーアップするシューティングゲームさえもＲＰＧと呼ぶのか！」と怒られてしまいそうだが、デタラメついでに宣言しよう。

そのとおりだ!!

成長したら退化しないで

「なんてデタラメなゲーム論だ」と、読者がアキレかえっている隙に、ここから話は急速に『ダライアス・ツイン』の話題に移ってゆきます。

私はシューティングゲームが大好きで、なかでもパワーアップタイプのものがお気に入り。ゲームセンター用、家庭用を問わず、そのテのものはほとんどやっている。もちろん３画面の迫力で話題を独占した、ゲームセンター版『ダライアス』だって死ぬほどプレイした。が、しかし、あれは今ひとつ気に入らなかった。なぜならば、苦労してせっかく集めたパワーアップが、死ぬと限りなくゼロに近く戻されてしまうからだ。

「そんなもんシューティングゲームなんだから当たり前だ」と言うなかれ。デタラメな私にとって『ダライアス』はＲＰＧシューティングなのである。ドラクエでレベル40の勇者が死んでもレベル20へ戻されたりしないように、シューティングゲームでも「敵にやられたぐらいでパワーダウンしないで欲しいなァ」なんてムシのいいことを考えているのだ。

基本的なゲームのアイデアとしては『ダライアス』シリーズも大好きで、派手なパワーアップや深みのあるサウンド、そしてなにより〝敵がメカニックな魚〟ってのが素晴らしい。ただ、ゲームセンター版はパワーアップアイテムがかなり限られた数しか出てこないのに、ある一定数を集める前に死んでしまうとまたゼロに戻るというのが、とにかくツラくていやだった。

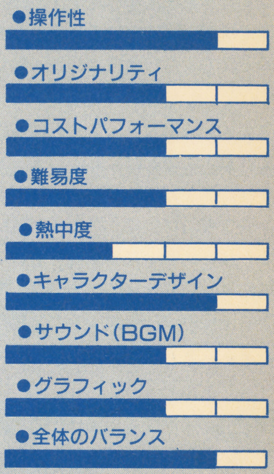
だからメガドライブ版の『ダライアスII』は思いっ切り楽しめた。オリジナルモードはどうだったか知らないが、ティアット（青いの）でプレイするとはじめっからそれなりにパワーアップしてるので、敵にやられてパワーダウンしても心のダメージは少なかったのである。

さて、肝心の『ダライアスツイン』だが、しばらくプレイしてみた感想は、言ってしまえば「まぁ面白いか」といったところだろう。パワーアップアイテムはひんぱんに出現するので、自機（主人公）は面白いように成長する。しかも死んでも全然パワーダウンしない。これは集中力が足りないせいでシューティングゲームのヘタな私には、非常にありがたいことであるな。ゲーム中にすぐタバコ吸ったり、コーヒー飲んだり、足がしびれたり、ひどいときはコントローラー握ったまま寝たりする私には、こういうゲームがピッタリだ。

ただし、最終面だけはヒドイぞ！「あー楽しい」なんて遊んでると、突然地獄のような難しさが襲ってくるのだから。例えて言うならあれだ「一家ダンラン楽しい夕食の最中に、お茶の間へいきなり暴走トラックが突っ込んできた」感じに近いだろう。

卓袱台メチャメチャ、畳泥だらけ、という状況でも生き残れる自信のある人は、この『ダライアス・ツイン』のエンディングが見られるかもね。それ以外の人は最終面だけ永久にクリアできない覚悟で遊ぼう。

評価表



ステージ数が少ないとか敵の種類に変化がないとか、細かい点での不満はある。でも、それはスーパーファミコンという可能性にあふれたマシンだからこそ感じる物足りなさであって、このゲームの責任ではないのかも。オリジナルの『ダライアス』と比較したりしないで、ただなんとなく遊んでいるぶんには充分面白いゲームだ。

しかしなァ。あの最終面だけはなァ。そんなにエンディングを見て欲しくないのかなァ。

（投入時間／4時間）

とみさわ昭仁

今年の８月３日でとうとう30歳！　喜ぶべきか悲しむべきか、心の中を風が吹き抜ける今日この頃。ところで、ついに『メタルマックス』が完成しました!!　１年半の歳月をかけた結果は三重丸。パラメーターが少々複雑なので、初めはややこしいかもしれないけど、慣れると絶対面白い！　ボクもすっかりハマってます！　発売はもうチョイ待っててね～！

Ⓒ1991 TAITO

またひとつ新たなTVゲームの情報ステーションがスタート!!

「The・TVゲームパワー」

火曜7:20〜7:50AM
テレビ東京　テレビ九州
テレビ大阪　テレビ北海道
テレビせとうち　テレビ愛知

混乱したゲーム業界にとどめの1発を送る!

ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、さらにハンディタイプの液晶ゲームマシン…。そして年間百数10本は送り出されている、それらのソフト。

イラクと多国籍軍のハイテク戦を、安易にTVゲームにたとえる愚かな評論家のようでこんな表現はしたくないところだが、しかし、昨年末のスーパーファミコンの発売で、ゲーム情報戦の混乱、激化は決定的なものとなった。

だからこそ、あふれるゲーム情報をファンの立場に立って、早く、正確に、伝えてくれるメディアが必要だ。

雑誌に対してTVメディアが持っているなによりの優位性は、その情報伝達力の速さにある。さらに、TVゲームはブラウン管の上で動いて、はじめて成り立つ文化である。ならば、ゲーム情報を送る発信地として、TVほど相性のいいものはないのだろう。

そこで、すでにいくつか放送されている先発のゲーム番組に、あえて挑戦するように新番組がデビューする。

その名も『The・TVゲームパワー』!

ハンディ液晶マシンからスーパーファミコンまで

『The・TVゲームパワー』が従来のゲーム情報番組と異なるところは、基本的にあらゆるゲームマシンについての情報を網羅する、という点にある。ほんの数年前までは「ファミコンしか持っていない人」や「ゲームは大好きだけど、僕はセガ派」なんていう人たちの存在が当たり前だった。ところがここ数年でゲーム業界（というよりもむしろゲームそのもの）が間口を広げはじめたせいで、複数のゲーム機を所有する人たちが増えてきている。だからこそ、細分化された情報番組ではなく、ゲームの総合情報をあつかう番組が必要になってきているのだろう。

この番組であつかわれるのは、ゲームボーイやPCエンジンGTなどのハンディ液晶マシンから、スーパーファミコンなどのあらゆる家庭用ゲーム機。それらの新作ソフト情報を、漏らすことなく随時紹介してゆくというのだからスゴイ。スタジオセットは、ゲーム情報の持つニュース性を生かして、朝のモーニングショウ風の造り。司会者やレポーターは、ニュースキャスターとなって番組を進行させてゆく、まさにパワフルな構成だ。

ゲーム情報というと、どうしても攻略法や裏ワザのことだと思われがちだが、この番組では決してそれだけにとどまるようなことはない。もちろん新作ソフトの攻略法を実演紹介するコーナーもあるが、やはり注目すべきはゲームに関するあらゆる情報をレポートするコーナーだ。そこにはゲームセンター情報もあれば、ゲーム雑誌の研究、ソフトの売れ行き情報、イベント紹介なども含まれる予定だという。

ゲームの内部だけでなく、外側からも見てゆこうとする視点はゲーム番組としては珍しい。新しい〝遊び〟としてのゲームを、広い角度から見つめてゆく新番組。『The・TVゲームパワー』のこれからに期待したい。

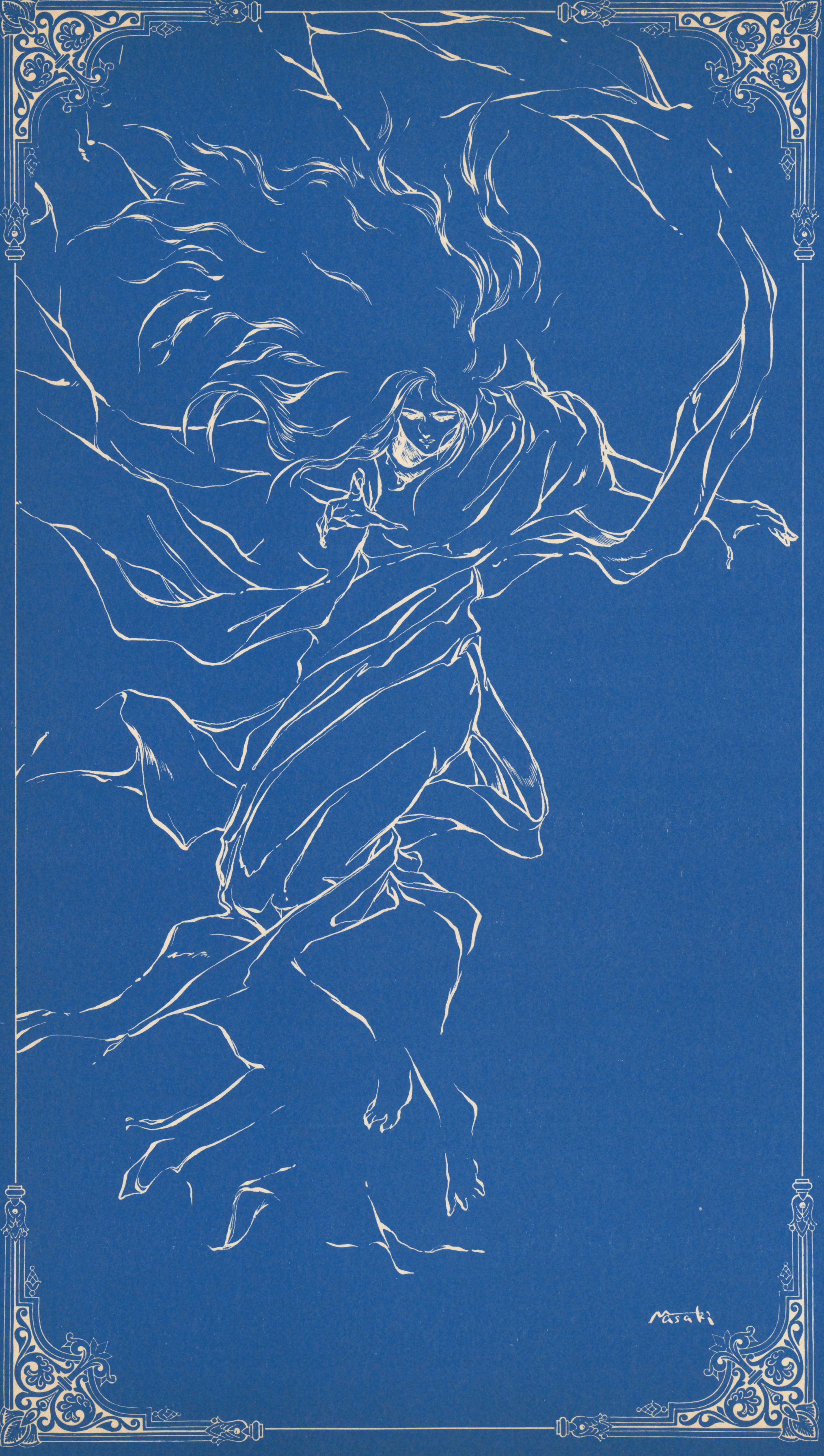
コンピュータゲームとTV放送の微妙な関係

TVゲームは文字通りTVを利用したメディアのひとつだ。そして、当然のようにゲームをしているあいだはTV放送を観ることはできない。ということはTV番組を作っている人たちにとって、TVゲームというのはライバルでもあるわけだ。けれど、ゲームがこれだけ重要な文化として認知されてきた現在、これからのゲーム界の行方を見つめるためにも、TV番組としてキチンとしたものを作ってゆくことは大切なことだろう。TVから発信されるTVゲームの情報番組。これはある意味でゲーム雑誌よりも重要な価値を持つ可能性を秘めている。だから、リアルタイム情報ステーション『The・TVゲームパワー』に注目して欲しい。

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII　第28回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝



主な登場人物

- ジヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の〝俺〟
- ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- マイノス………L12のロード。善・人間族
- フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- アドリアン……〝森の彼方の国〟ファールヴァルトの術者
- ル'ケブレス……迷宮を支配する龍。〝平衡の守護者〟

Wizardry®

前号までのあらすじ

突如として始まった謎の天変地異により、滅亡の一途を辿るリルガミン王国。その原因を究明するべく、王国は多数の冒険者を募り、王都リルガミンの北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう〝スケイル〟に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

主人公ジヴラシアを始め、心身を超人的に鍛え上げた冒険者の活躍により、六層から成る山中の迷宮はその五層目までが完全に踏破され、残るはル'ケブレスが宝珠を護っているとされる最上層を残すのみとなる。だが、使命の達成を目前に、ジヴラシアがチームを組むガッシュのパーティが迷宮内で消息を絶つ。

そして新たな脅威がリルガミンを襲う。あらゆる生物に同化し、その記憶までも奪う謎の生命体・ゼノ。迷宮から帰還した二名の冒険者はこの妖獣に取り憑かれ、化物に変貌して若き女王ベイキを襲撃する。辛くもこれを撃退するジヴラシアだったが、その間に待機中の冒険者は奇襲によって全滅させられていた。

落盤により塞がれた迷宮から唯一生還したマイノスの手で、あらゆる謎の答を映し出す宝珠はもたらされる。だが、それを用いても異変を止める手段は見つからず、また大破壊の時が間近に迫りつつあると判明した。

避けられぬ滅亡を前に、迷宮内に取り残された仲間を救うべくスケイル入りを決意するジヴラシア。ゼノへの復讐に燃えるマイノスとガッシュを想うベイキ、謎の魔術師アドリアンにザザとディーが加わり、不可能と言われるスケイルの外壁登攀が始まった——。

［第三十章］追憶

物心ついた頃から、俺は放浪の旅を続けていた。

親父は各地を渡り歩く隊商（キャラバン）の長だった。

その土地土地の特産品を買い付け、それらを遠く離れた地域へ運んで売りさばく。移動することが利潤を生む商売であるだけに、ひとつの土地に長く留まることはまずなかった。約一年を周期に商売相手の町や村を一巡する、旅に明け暮れる生活だった。

隊商の仲間は、ほとんどが出稼ぎの男たちだった。故郷を離れて親父の隊商に加わり、年の半分ほど働くとその稼ぎを持って故郷の家族の元へ帰っていく。そしてまた次の年、隊商が必ず立ち寄る幾つかの大きな町で合流するのだ。

だが、長は常に隊商を率いて旅を続けなければならない。仲間が去っても、すぐにまた別の仲間たちが合流するからだ。

だから、俺は故郷を持たなかった。いや、親父とお袋、そして気のいい仲間たちと一緒に旅するところ全てが故郷のようなものだった。馬車の荷台に転がって見上げる青い空に浮かんだ白い雲、新緑の季節に田園を抜ける風、森の木漏れ陽と小川のせせらぎ。砂漠の彼方に揺らめく蜃気楼の都に、波濤が砕け散る灰色の冬の海。俺の故郷には、何でもあった。

親父は人の好い、およそ商人には向かない男だった。他の隊商がやるような、その土地に不足している品物の値を釣り上げるような真似は決してせず、その村が不作に喘いでいる年には商売抜きに安値で取り引きすることもあった。

それでも仲間たちには相応の分け前を払う。出稼ぎまでして家族を養わねばならない彼らに負担をかけたくないからだ。

そのために、親父は自分の取り分を減らすことになる。おかげで長という割には、俺の一家は余り裕福じゃあなかった。

お袋はやりくりに苦労しただろう。が、こちらも楽天的な性格で、親父の商売のやり方にはほとんど口を挟まなかった。調子に乗り過ぎた時にたまに釘を刺す程度で、どちらも情に脆（もろ）い似た者同士だった。

ただ、そんな商人だからこそ、どの土地でも俺たちの隊商は歓迎された。特産の品を売りに来る連中も、取って置きの上質品は他の商人に卸さずに親父のために残しておいてくれる。夜になれば酒や食い物を持った馴染みの客が集まってきて、その一年の旅の話を肴にちょっとした宴が催された。

仲間たちも皆親父を慕っていた。もっと商売が上手い長につけば分け前も増えただろうが、それ以上にどこへ行っても愛されるこの隊商が彼らの誇りだった。それに取り分の件もちゃんと判っていて、皆が親父には内緒で分け前の一部をお袋に預けて帰っていった。

そんな親父やお袋が、俺は大好きだった。辛い隊商の旅も苦にならなかった。月光の下で車座になって焚火を囲み、脂を滴らせて焼ける肉を噛（かじ）りながら酒を酌み交わす。そうして終わる一日が幸せだった。

しかし親父は、俺に跡を継がせる気はなかった。

ガキの頃から、俺は普通の子供とはちょっと違っていたらしい。

まず、体力がずば抜けていた。大の大人でも音（ね）をあげる強行軍の日も、へばることなく隊商とともに歩を進めることができた。まだ十にも満たぬ頃にだ。

また、身に危険が迫ると勘が異様に鋭くなった。熟睡していても、背筋にぞくりときて飛び起きる。交易品を狙った夜盗や、豚鬼（オーク）、犬鬼（コボルド）などの亜人種（デミ・ヒューマノイド）の襲撃を察知し、隊商を危機から救ったことも一度や二度ではなかった。赤子の頃には、俺がひどくむずがるので隊を止めたところ、少し先で突然山崩れが起こっている。そのまま進んでいれば巻き込まれていたらしかった。

そして何より、見覚えのない情景が脳裏に浮かぶことがあった。

旱魃（かんばつ）に襲われ、窮乏する山間の貧しい村。

巨大な城塞都市の中心部に聳え立つ天守閣。

見も知らぬ、しかし懐かしい思いにかられる仲間たち。紫煙と喧騒に満たされた酒場で友と傾ける酒杯の質感までもが、はっきりと蘇ってくる。

そして大規模な地下迷宮と、そこにひしめく魔物たちとの戦い——。

これらの、己のものではあり得ない体験が、記憶の底からふと浮かび上がってくるのだ。これは次第に鳴りを潜め、十二になる頃には完全に治まったが、幼児期にはしょっちゅうだった。

この不思議な記憶が蘇る度に、俺は欠かさず両親や隊商の仲間たちに話した。現実的な商人たちは、俺の年齢でこれだけ詳細な作り話ができるなら、将来はどこぞの王室付きの学者になれるとはやし立てた。が、親父とお袋は何か思い当たる節があったのか、真剣に俺の話に耳を傾けていた。

やがて俺が十になった祝いの夜、親父とお袋は俺が生まれた時のことを初めて話してくれた。

鬱蒼と繁った広大な森の奥深くにあるエルフの里で俺は生まれた。

隊商はたまたま道に迷い、他の種族とはほとんど交流のないこの里に辿り着いたのだった。余所者を嫌うエルフたちは当初隊商の滞在を好ましく思わなかったようだが、お袋が産気づいているのを知り親切に世話をしてくれた。

産婆を務めたのは里で唯一の治療師であり、精霊信仰の残るこの一族の祈禱師も兼ねる初老の女エルフだった。

エルフは俺を取り上げるなり、感嘆のため息を漏らしたという。そして産湯もそこそこに俺を祈禱所に連れて行き、森の精に祝福の祈りを捧げた。

心配してついてきた親父に生まれたての俺を抱かせ、エルフは静かに語って聞かせた。

「この子はふたつの魂を所有しています。自分自身のものと、そしてもうひとつは恐らく貴方の一族の祖先が転生したもの。幼いうちは時に古い魂が表面に出て来ることもあるでしょうが、新しい魂が覚醒するにつれひとつに融合し、より強い意志を持った魂となるでしょう」

何故自分の息子に御先祖が、と動揺する親父に、諭すようにエルフは続けた。

「これは偶然に起きたものでも、無意味なことでもありません。それがどのような運命を紡ぐのか、私たちに知る術はありませんが、少なくとも古い魂がこの子に何らかの力を与えるであろうことは明確に示されています。その力がいずれ、この子の行く末に大きく関わってくるでしょう」

そうしてエルフは、ジヴラシアという一風変わった名前をつけてくれた。俺を抱き上げた瞬間に、そのような名が閃いたらしい。受け継いだもうひとつの魂が、かつて近い名を持っていたのかも知れない。

不吉なものではないにせよ、息子が背負った奇妙な運命に、親父もお袋も最初は不安を抱かずにはいられなかった。が、赤子の俺にこれといって変わったところはなく、どちらも呑気な質だったことも手伝って、歯が生えてくるころにはふたりとも御先祖の魂の話などすっかり気にならなくなっていた。

加えて、たとえ尻尾が生えてきても息子は息子だ。これがどこかに定住しているのなら気味悪がられて追い出される恐れもあるが、常に旅路にある自分たちは別に困ることなどない。角が生えたら帽子を被せりゃいい。それがばれたら逃げ出せばいいのだ、などと開き直ってもいた。

そしてしまいには、エルフが見当外れな予言をしたのだと決めつけて、この話をきれいさっぱり忘れ去ってしまった。

しかし、俺が言葉を覚え、例の不思議な記憶の情景を話すのを聞き、親父はエルフの祈禱師の言葉が真実だったことを悟った。

俺の家系が旅商人となったのは、親父の先代、つまり俺の祖父の代からだった。それ以前は一定の土地に住み、猟師や放牧を営んでいた。

親父はその村を、爺さんに連れられて一度だけ訪れたことがあった。

すでに様々な国を旅し、華やかな都や、美しい自然に囲まれた村々を目にしてきた青年時代の親父にとって、痩せた山肌にへばりついたその寒村はいかにもつまらなそうな場所に思えた。自分の父がこの土地を捨てた気持ちも判るような気がした。

ただ、初めて見る筈のその村の風景が、何故か無性に懐かしく感じられた。そこに生きてきた先祖の記憶が、自分の血の中にも受け継がれていると思った。

それ故に、村の風景は親父の脳裏に焼き付いていた。

そして、俺の語る記憶の中の村は、親父の記憶と寸分違わず合致していたのだ。

以来、親父は長らく忘れていた、エルフの予言について真剣に考え始めた。

確かに、息子は普通の子供にはない力を持っている。エルフはそれが御先祖の魂に与えられたと言い、またそれは偶然ではなく、何らかの意味が込められているとも言った。

だとすれば、自分の跡を継いで旅商人になるための力ではないだろう。もし無理に隊商の長を継がせたなら、息子の運命を悪い方向にねじ曲げることになるかも知れない。

考えた末、親父は俺の中に転生した御先祖が誰であるのかを探ることにした。断片的に蘇る過去の時代の記憶に注意深く耳を傾け、祖父から伝え聞いた御先祖たちの逸話と照らし合わせる。やがて、ひとりの人物が浮かび上がってきた。

御先祖の中には冒険者として、あのワードナの迷宮に挑んだ者もあったと親父は爺さんから聞かされたことがあった。それも当時ですら滅多にいなかった忍者で、最後にはワードナを討ち果たした強者だった——とも。

爺さんには大袈裟にものを言う癖があったらしく、親父も真に受けてはいなかったのだが、俺が思い出す情景の中には明らかにその話を裏付けるものがあった。天守閣を持つ城塞都市など狂王が健在だった時代のトレボー城塞以外は考えにくかったし、迷宮と魔物の記憶は少なくともその御先祖が冒険者でなければ得ることはできない。

冒険者の魂を受け継いでいる以上、息子もまた冒険者となるべきなのか。

そこまでは親父にも判断がつかなかった。だが、それが天の意志によるものなら、息子は自然にその運命へと導かれるだろう——そう考え、そして商人の跡継ぎとして育てることだけはしなかった。自分が息子の運命に関われるのはそこまでだと、親父は心に決めていた。

だからお前は好きなように生きろ、と親父は俺に言った。それでも旅商人を選ぶならそれも運命だろうし、もし他の人生を歩みたければ自分たち両親に気兼ねするな、と。

十の子供がそんな話をされたところで正確に理解できる訳もなく、その時の俺はただ、自分は父ちゃんのような商人になると言い張っていた。その後、俺に御先祖の記憶が蘇ることは稀になり、親父とお袋もこの夜の話をそれきり持ち出そうとはしなかった。

だが、俺はその日以来、ふと気がつくと商人じゃなければ何をして生きていくだろうかと考えるようになっていた。

そして俺が十二になった年、その決断を下さねばならぬ時が訪れた。

それが運命の一環として意味付けられた出来事だったとしたら、何と呪わしい運命を俺は背負っていたのだろう！　その危険に限って、俺の勘は全く働かなかったのだ。

隊商(キャラバン)が立ち寄った村には、恐ろしい疫病が蔓延していた。薬が効かず、僧侶の治療呪文も気休めにしかならぬ致死の病魔は、到着したばかりの隊商にも容赦なく襲いかかった。仲間は次々と倒れ、その看護に追われた親父とお袋もすぐに発病した。

発病すると高い熱が続き、胃は食べ物を一切受け付けなくなる。病人はあっという間に体力を奪われ、例外なく数日で息を引き取った。ふたりがともに一週間も持ちこたえたのは、奇跡としか言い様がなかった。

死の間際、親父は息も絶え絶えに、トレボーの城塞都市に行けと言った。

そこではトレボーの死後も軍の練兵場が冒険者の訓練場として解放されており、戦士、盗賊、僧侶、魔術師に加えてビショップ、侍、そしてロードに忍者と、冒険者の八クラス全ての基礎訓練が受けられるという。特に忍者の修行を指導してくれる場所は極めて稀だった。

もし俺が冒険者になるつもりなら、そこで本当に忍者の素養を受け継いでいるのかどうか見定めてもらえと、そう言い残して親父は目を閉じた。その時、俺の手を握り締めていたお袋の手からも力が抜けた。俺の両親は示し合わせたように、ともに永遠の眠りについたのだった。

生き残った何人かの仲間は、一緒に自分たちの家族の村に来ないかと誘ってくれた。将来親父の跡を継ぐつもりなら、これから商売を覚える手助けをして

Masaki

くれるとも。

だが俺は親父の遺言通り、トレボー城塞に行ってみる決意を固めていた。

結局親父は、最期の瞬間まで俺の運命とやらを気にかけていたのでろう。俺自身がそれを見定めなくては、両親の魂に申し訳が立たない。

それにいつしか、冒険者としての人生に強く魅かれる自分に気づいてもいた。

非人間的な戦闘能力を持つと言われる忍者。常人では基礎修行もやりおおせぬそのクラスになれる素質が俺にあるのか、試してみようと思った。

力が欲しかった。何者にも負けぬ——そして運命をもねじ伏せるだけの力が。

仲間に別れを告げ、親父の馬車を売り払って得たいくばくかの路銀を持って、十二の俺はひとり狂王の城塞都市へと旅立った。

長旅の果てに初めて訪れたトレボー城塞は、狂君主の象徴だった天守閣（キングズタワー）が取り払われていたこと以外、やはりあの記憶の通りだった。

トレボーの死後、地下迷宮が封印されてすでに七十年以上が経っていたが、ワードナ討伐以来この都は伝統的に冒険者が集まる場所になっており、あの見知らぬ友と憩いの時を過ごした酒場——ギルガメッシュの酒場は当時も営業を続けていた。俺は最初にそこを訪ね、そして近頃ではこの都でも忍者はめっきり見かけなくなったと聞いた。大した戦乱も起こらぬ太平の時代に、わざわざ過酷な訓練を受けてまで忍者に転職しようとする冒険者がいないと言うのだ。

それでも、俺の決意は変わらなかった。

ほとんど訪れる者がなくなった転職の館で、年老いたホビットのニンジャマスターは半ば隠遁生活を送っていた。現役をとうに退き、残りの人生を後進の育成に捧げてきたマスターにとって、その暮しは苦悩に満ちたものだった。自分はもう十年と生きられまい。その前に培ってきた技術を誰かに伝えたいが、それなりの心技体を備えた者でなければ鍛錬すらおぼつかない。それ以前に希望者がないのだ。

——己はもう、この世では用のない存在なのか。こうしてここでひっそりと、忍者の技を埋もれさせたまま朽ち果てることになるのか。

そう諦めかけていたところに、忍者になりたいという者が十数年ぶりに訪ねてきたのだ。知らせを受けて、道場に通された俺の前に現れたニンジャマスターは隠しようがないほど喜々としていた。

それだけに目の前に座った、多少背が高くて筋肉もついているが、どう見てもまだ十二、三の子供がその希望者だと知った時の落胆は酷いものだった。その場にへたりこんでしまったホビットは、一息に二十も老け込んだように見えた。からかうなと俺を罵り、気概を持たぬ昨今の冒険者をそしり、そして生き甲斐を失った己の人生を呪った。

だが、俺が辛抱強く親父から聞いた話を聞かせるうちに、マスターの目に鋭い光が蘇った。直接筋肉に触れて発達の度合を調べ、一分間に一度しか息を吸わぬ奇妙な呼吸法を行わせ、その他にも俺の様々な能力をテストしながら、次第にマスターの顔色は変わり始めた。

その時点では、確かに俺は忍者の鍛錬に耐えるだけの能力を持っていなかった。

転職の道場では、クラスチェンジに必要な能力さえ満たしていればわずか一日でそのクラスへの鍛錬を終えることができる。しかし訓練を受ける者にとっては、その一日は一日ではない。

道場には特殊な魔法の力場があり、そのフィールド内は現実の時の流れとは異なる時間に支配されている。そこでは時間の進み方が極端に遅くなり、一日が数ヵ月にも匹敵する影響を精神と肉体に及ぼすのだ。

力場の中での鍛錬は、通常の数十倍から百倍近い効果が上がる。ただ一度の突きは正拳百本を繰り出したに等しい刺激を筋肉に与え、それが魔法の学習であれば百倍の時間をかけて理解を深めることになる。

だが、現実には一日であっても、訓練を受ける者の時間感覚は力場の干渉を受け、その一日が無限に続くかの如くに感じられる。故に、心技体ともに転職の資格を満たす者でなければ、力場内での過酷な修練と長時間の緊張には到底耐えられない。転職への厳しい審査が行われるのはこのためだった。

また、力場での高密度の鍛錬は、それまでに身に染み着いた他のクラスの癖を根本から叩き直す効果もあった。結果として転職を遂げた者は例外なく、それまでに鍛え上げてきた腕力や知力、敏捷性や運気に至るまでが著しく低下してしまう。加えて急激な肉体の変化は五年前後の老化をもたらすのだが、それでも力場の外で長期に渡る訓練を行うよりはましだった。十年、あるいは癖が抜けない限り一生かけても転職が叶わぬこともあるからだ。

そして忍者は転職のために、八の職業の中で最も高い能力を要求されるクラスだった。冒険者として心身を鍛えた訳ではなく、しかもまだ十二の俺にある程度の素質があったところで、力場での訓練に耐えられる道理もない。

しかし、ニンジャマスターが見立てた限り、俺には将来的に常人を遙かに越えるであろう能力の萌芽が見られた。力場での鍛錬は無理でも、時間をかけた修行なら精神力次第で可能かも知れなかった。

しかも、他のクラスのスタイルには染まっていない。もし基礎修行をやり遂げることができれば、その時は転職したての力を失った忍者とは比較にならぬ、高い能力を秘めた忍者が誕生する。

普通なら、あり得ないことだった。俺の魂と融合した御先祖の魂は、本当に忍者の資質を与えてくれていたのだ。

この時、ニンジャマスターは心に決めた。俺を忍者として育て上げることに残りの人生を全て費やそうと。それが己の技を後継者に伝える最後の機会だと老いた肉体が告げていた。

マスターはその日のうちに城塞の領主に暇乞いをし、終生の暮しが保証された訓練場での仕官生活と決別した。冒険者はおろか、軍属すら転職を望まなくなった忍者の指導者を引き留める理由は領主にもなかった。

そして俺たちは城塞都市を後にし、人里離れた深い山に篭った。俺とマスターの、基礎修行に明け暮れる日々が始まった。

修行は想像を絶する凄まじさだった。日が昇る前に起き、食事を摂る以外は日没まで休憩なしに訓練が続く。

山中を駆け、川に潜る。体術を養い、様々な武器の扱いを学ぶ。一日はあっと言う間に暮れた。疲れて泥のように眠り、目が覚めれば再び訓練が始まった。

躰がついていけるようになると、さらに過酷な目標が用意される。ニンジャマスターは容赦なく厳しく、楽にこなせる日など一日たりともなかった。荒行に命を落しかけたことも何度もあった。

それでも逃げ出さなかったのは、何故だったのか。

力への渇望だったのか。御先祖の魂がそうさせたのか。

あえて親父と同じ道を選ばなかった自分に対する意地だったのかも知れない。

それとも、修行に耐えたことすら運命の一部だったのか——。

七年の間、修行は続いた。俺は十九になり、ホビットの命の炎は尽きかけていた。寿命だった。

俺が最後の訓練を終え、格闘の型を一通り演じると、マスターは山に篭って以来初めての笑顔をみせた。出会った時より一回り小柄になった躰は、晩秋の夕暮れの中に溶け込んでいきそうだった。

「よく耐えてくれたな。これでお前は立派な忍者よ」

夕闇は急速に濃度を増し、老人を包み隠してゆく。

「俺が持っていた技は余さずその躰に受け継がれた」

濃紺の世界に、嬉しそうな声だけが響く。風が木立の影を吹き抜け、ざあっと枯葉を舞い上がらせた。

「俺は昔、西風(マスター・ウエストウインド)の称号を受けた忍者だった。この夕暮れに吹く風のように、冷たく疾風を思わせる、とな。殺しの技を称する呼び名よ」

マスターの姿はもう全く見えなかった。その声すら、四方から聴こえてくるように思えてくる。

「昔はこの呼称が自慢だったものよ。だが、いつしか急に虚しくなってな。身を引き、ニンジャマスターとして領主に仕えた――」

声は一度途切れ、続いた。「お前には礼を言わにゃならん。最後の最後に、その虚無を満たすだけのものを遺せたのだからなあ。お前がおらなんだら、この充実した七年もなく、寿命も今日まで持たなかっただろうよ」

俺は不安に駆られ、マスターを呼んだ。気配を探った。どこにもなかった。

「ジヴよ。自由な風になれ。俺は殺すだけの風にしかなれなかった。お前は己次第で活かす風にもなれる。決して縛られぬ、運命を切り開ける風になれ――」

声は次第に遠ざかり、やがて消えた。

それきり、マスターは姿を現さなかった。恐らく、老いさらばえた屍を俺に見せたくなかったのだろう。

俺は山を下りた。トレボー城塞に戻り、冒険のパーティを組む仲間を探した。

だが、七年の間に冒険者はますます減少していた。さらに、冒険者を名乗っていても冒険の旅に出ようという気はさらさらない、ごろつきのような連中が大半を占めていた。

平穏な時代に、冒険者は不要だった。戦士の剣は錆び、その躰は鎧の重さを支えられぬほど鈍っていた。魔術師は恋占いで生計を立て、呪文を忘れる有様だった。

ギルガメッシュの酒場には、ひとりとして冒険に参加しようとする者はなかった。俺は酒浸りの日々を送り、皮肉な運命を呪った。

気がつくと、天変地異が始まっていた。

やがて遠くリルガミン王国から、宝珠の探索に参加する冒険者を募る使者がやってきた。それこそ、俺が待ち望んでいたものだった。

そして俺は、聖都リルガミンに旅立った。

己の運命を見定めるために。

忍者となった意味を探るために。

平穏の中に感じた空虚を、満たすために――。

［第三十一章］誓約

「……シア、聞こえないのか！　ジヴラシア！」

マイノスの切迫した叫びで、俺はようやく我に帰った。

視界には薄く霧がかかっていた。雲が降りてきている。

そこは相変わらず、梯子山(スケイル)の壁面だった。千メートル近い登攀行程の、ほぼ三分の一を残す辺りだろうか。

俺が動きを止めたのを見て、マイノスは安堵した声で続けた。「このルートは無理だ！　一度戻ろう」

無理？　何を言ってやがる。俺はまだ攀れる。そう思いマイノスを見下ろして、俺はその意味を理解した。

マイノスは、思っていたよりもずっと下にいた。

俺と奴とを結ぶ命綱が、わずかな弛みを残しただけで伸びきっている。マイノスが肩に巻いていたロープも尽きていた。

これ以上攀ろうとすれば、逆に命綱に引かれてバランスを失うところだった。しかも最後に中間確保の金具を打ちつけた場所はかなり下方になっている。落下していれば、支点となる金具はその衝撃を支えきれずに壁面から外れ、マイノスごと地上まで墜落していたかも知れなかった。

攀り過ぎていたのだ。もっと低い地点で足場を見つけ、マイノスや他の仲間を引き上げなければならなかった。

そしてこのルートに、パーティを支えられるだけの足場は存在しなかった。

俺はそれにもっと早く気づくべきだった。いや、気づかないほうがおかしいのだ。

どうやら俺は追憶に浸り込んだまま、ひたすら機械的に攀り続けていたらしい。無意識にこの壁を攀れるほどに登攀技術が向上したとも言えるが、極めて危険な状態だったことに変わりはない。精神集中がうまくいっていない証拠だった。

風に舞う嘆きの精(バンシー)の、緑の姿が脳裏にちらつく。そして、はっきりと俺に向けられた青白い指。生命の終焉を哀れむ、風の嘆き――。

迫り来る死の兆しが、俺に半生を思い起こさせたのか。

その追想自体が死をもたらす危険をたった今認識し、俺は壁面に全神経を集中してゆっくりと降り始めた。マイノスの待機する位置まで戻り、右なり左なり、ルートに足場がある方向に横移動(トラバース)しなければならない。

「あの、嘆きの精の予告が気になるのか」

俺が降りてくるなり、マイノスは他の連中には聴こえないような抑えた声で言った。

「いや」

俺は嘘をついた。「単調な岩壁ばっかりでよ、調子に乗って攀っちまった。嘆きの精のことなんざ、お前に言われる今の今まで忘れちまってたぜ」

だが、俺の声音は不自然に強張っていた。誰が聞いてもそれが虚勢だと判るほどに。

あの嘆きの精が指さしたのは俺だという確信は、まだパーティの誰にも打ち明けていなかった。

梯子山を攀れるのは俺だけしかいない。その俺が登攀行の半ばで死ぬことになれば、他の連中は高度六百メートルを越える壁面にしがみついたまま、進むことも引き返すこともできなくなる。

嘆きの精の予告が絶対のものとは思わない。俺がくたばるにしても登攀途中ではなく、牙の寺院(テンプルオブファアング)から迷宮に侵入した後ということもある。

しかし、この確信を告げれば仲間たちは少なからず動揺するだろう。漠然と

した死の予告が、一層現実味を帯びてのしかかる筈だ。その心の乱れが不測の事故を生む可能性もある。この確信を打ち明けることはできなかった。

「──ジヴラシア」

俺の目を覗き込むように見つめ、ロープを肩に巻き直しながらマイノスは言葉を継いだ。

「あの嘆きの精が貴様に、最上層に向かう我々の死を告げたことは知っている。そしてエレインと──」

そこで奥歯を嚙みしめ、弟にも等しかったエルフを無惨に同化した妖獣への殺意を懸命に押し殺す。「アルタリウスがあんな死に方をした。生還できたのは私だけで、ガッシュやフレイ、ボルフォフの三人の生死も不明だ。だが、だからといって今度もあの不吉な予兆が的中するとは限らん」

「判ってるって。気にしちゃいねえよ」

「今にして思えば、貴様はよくよく心を隠せない男なのだな」

俺に構わずマイノスは続けた。「一昨日まではお互い睨み合うばかりで、そんなことすら判らなかったがな。それとも、多少は私に心を許すようになったのか」

「馬鹿言うんじゃねえ。誰がてめえに許すかってんだ」

俺は否定しつつも、確かにそうなのかも知れないと、今さらながら己の感情の変化に驚いていた。そしてその思いは案の定、俺の表情に露になっていたらしい。

マイノスは微笑み、再び真顔になった。

「絶対と思われる死すら、時に生に転ずる。仲間に救われることもあるだろうし、天の配剤と言うべき奇跡もある。しかし何よりも自分自身が決して諦めず、己を信じなくては死中に活は見い出せん」

「──」

「私はそう信じている。あんな嘆きの精などに惑わされては、それこそ何の力も持たぬ死の予告を自ら現実とするようなものだ」

断言するマイノスの態度には、それが虚勢ではないと明かに判るだけの力強さがあった。

確かにマイノスの言う通りだった。予告に幻惑され、己自身が死を招き寄せる羽目になっては目も当てられない。

だが、そう判ってはいても、一度生じた不吉な確信を拭い去ることはできなかった。

「──あの凹みを覚えているか。登攀地点の目印にした、この真下の大地に穿たれた穴を」

右方向への横移動の準備を進めながら、唐突にマイノスは言った。

言われて、俺はその凹みのことを思い出した。掘り返したものではなく、強い圧力を受けて地面がへこんだような形状の、直径三メートル、深さ一メートルばかりの穴だ。

「ああ、良く覚えてるぜ。おかしな穴だったしな」

何故そんなことを言い出したのかと訝りながら俺は応えた。「お前が目印に掘ったって訳じゃねえよな。あの怪我で、腹にゃ宝珠を飲んだまま迷宮から出てきて、とてもそんな真似は……」

そこまで言って、ふと俺はある疑問に思い当たった。

マイノスは迷宮から脱出した。だが、どこから？　すでに出口は落盤で塞がれていた筈だし、反する戒律の者を梯子山（スケイル）の外に転移させる善悪の特殊結界も消えていた。だからこそ、善（グッド）のマイノスが悪の冒険者しか立ち入れない第五層に入り、その一角を占める牙の寺院（テンプルオブファング）から迷宮への侵入が可能だと知ることができたのだ。

考えて、答はたったひとつしか存在しないと気づいた。

侵入口がそこしかないのなら、脱出口もその場所──今俺たちが目指している、地上から九百メートルの高さにある垂壁面でしかあり得ないのだ。

「掘ったのではないが、あの穴を造ったのは私ということになるだろうな」

そのマイノスの言葉が、俺の推論を裏付ける。が、まさか──。

「登攀の装備どころか、ロープすら持たぬ私がこの垂壁を降りられる訳もあるまい。貴様の考えている通り、墜落したのだ。あの高みからな」

言って、マイノスは雲に白く隠された山頂付近を見上げた。その雲が霧となって、次第に俺たちの高度までも包み込もうとしている。

「待てよ。それじゃあ何でお前は生きて王宮まで辿り着いたんだ？　地面があれだけへこむ衝撃を受けたら、蘇生なんざできないほど全身がぐずぐずに砕ける筈だぜ」

他に出口はないと判っていながらも、俺はその話を否定せずにはいられなかった。本当にその高さから墜落したとしたら、どうあがいても助かりっこないのだ。助かったとしたらそれはまさしく奇跡だった。

「奇跡は、起こったのだ」

その瞬間を思い起こすようにマイノスは目を閉じた。「私の体内には神世から受け継がれ、龍神ルケブレスに護られた神秘の宝珠があった。恐らくはその神器を保護する魔力が働いたのだろう。大地に激突する瞬間、私の躰は球形の魔法障壁に包まれていた」

「──」

「しかしその障壁だけでは、宝珠は護られても私の肉体までは持たなかったかも知れん。足を滑らせて落下する間、私はひたすら空壁（バマツ）の呪文を唱え続けたのだ」

空壁とは僧侶系第三レベルに属し、パーティの周囲に短時間ながら強力な大気の壁を生成する呪文だ。これを三回も重ねて唱えれば、無防備の者が完全武装の戦士と同等の装甲度を有するだけの強圧空壁に包まれることになる。このレベルには傷を癒す呪文はないため、重傷を負ったマイノスもマジックポイントを使い果たしてはいなかったらしい。

「落下の間、奇妙な高揚感が私を襲ってきた。その甘美な感覚に身を委ね、空壁を唱えていなかったら──私は間違いなく死んでいただろう。だが、私は耐えた。死神の誘いをはねのけ、生の可能性を信じたのだ」

マイノスは目を開いた。そして、これまでになく強い口調で言った。

「いいな、ジヴラ……ジヴ。諦めるんじゃない。闘うんだ」

初めて俺をジヴと呼び、マイノスは照れたように下の足場に待つ他の仲間たちに準備が整ったことを伝えた。

この男は気づいていたのだ。嘆きの精が死を宣告したのは俺だったと。

──諦めるな、か。

「諦めねえよ」

最後の瞬間まで、マイノスの励ましを忘れるまい。そう誓い、俺はそう呟いた。

つづく

一、新学期、新たなるスタートに不安が…
二、陽気のおかげで自分がおさえられない
三、鼻がムズムズしてスカっとしない

そんな

3月病によくきく HIPPON SUPER!の 新刊本

表

絶対面白いファンタジーコミック
熱きゲームフリークたちのメッセージをギンギンにつめこんだ投稿本
ゲームのすべてがマスターできるテキストブック
ゲームを芸術として、アートとしてとらえた豪華カルチャーブック
HIPPON SUPER!がこの春に贈る新刊本ラインナップの数々
その1冊1冊が

裏も表もない正直さで魅了します。

JICC ジック
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER!編集部

血が熱くなる

ベストセラー続出のHIPPON SUPER!ファンタジーコミックシリーズ。待望の最新刊はこの2冊。ウィズとリンク、2大RPGの醍醐味をめいっぱい堪能してください。

同好の仲間が増える!

本誌連載の超人気コーナーから生まれたこの2冊。どのページをめくってもドラクエ、ウィズフリークたちの熱き想い満載です。読み進むたびに、友達ネットワークが広がる気分。

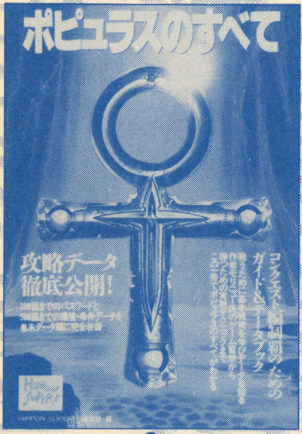
▲コミック版ウィザードリィ外伝第2部「鳳凰の塔」後編
石垣環・作
定価980円 発売中

▲コミック版リンクの冒険
未将崎雄・作
定価980円 3月中旬発売予定

▲ウィザードリィ友の会総集編 4コマまんがスペシャル
HIPPON SUPER!編集部・編
定価850円 発売中

▲ドラゴンクエストIV マスターズクラブ
HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円 発売中

▼ポピュラスのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円 発売中



▼スーパーマリオワールドのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円 発売中

▼THEナムコブック
成沢大輔・著
定価2500円 発売中

▼ワルキューレ・ストーリーブック
冨士宏・著
定価1400円 3月中旬発売予定

苦悩を解消する

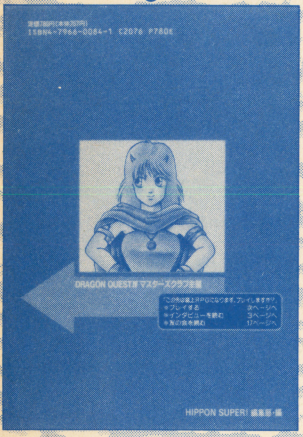
解析データには絶大なる定評あり。○○○のすべてシリーズ。このたび刊行されたのはスーパーファミコンの2大タイトル、ポピュラスにスーパーマリオワールド。必ず解けます。

心と頭を育む

ゲームマシーンとモニターだけのために、ゲームがあるわけじゃない。あらゆる娯楽性、芸術性の最先端の可能性を秘めたメディアなのだ。だから、この2冊を。

笑いすぎてお腹が痛む

うちわネタなんて……そんなふうにさげすむやつはボイ。仕事のために描かれた絵、金のために書かれた原稿より、数倍笑えます。……だって好きなんだもん！

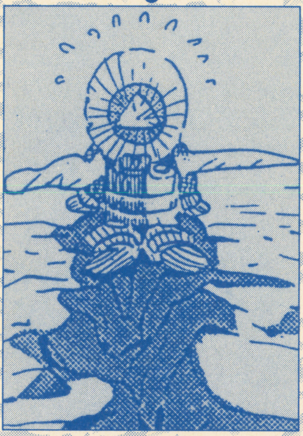


▲「ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ」は、DQファンによるDQファンのための1冊!! 御存知誌上RPGからイラストコンテストまで、全収録。

▲ベニー松山が、須田ＰＩＮが、その他もろもろプロ＆アマのウィズ好きが持ち寄った究極4コママンガ集。知らないヤツは笑えない、超絶面白さ！

感動で寒気がする

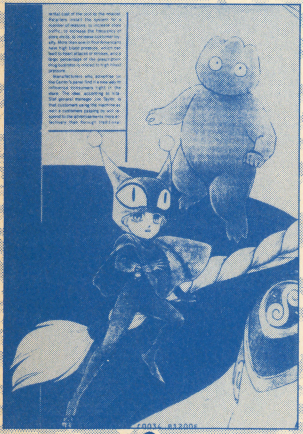
こんなにハラハラどきどきさせて良いのだろうか？ もしかしてオリジナルのゲームより面白かったらどうしよう？ そんな編集者の心配がズバリ的中してしまいました。



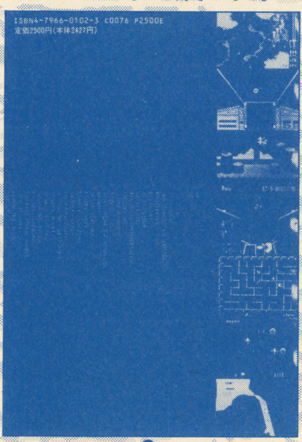
▲スーパーファミコン版の新・ゼルダの伝説の発売が待ちきれないきみに、これ。名作RPG「リンクの冒険」のコミックだ！ ほんとにおまたせっ!!

▲ウィザードリィのロマンを余すところなく燃焼させたコミック巨編「鳳凰の塔」(後編）が単行本に。ウィザードリィを愛するすべての人に、感動を。

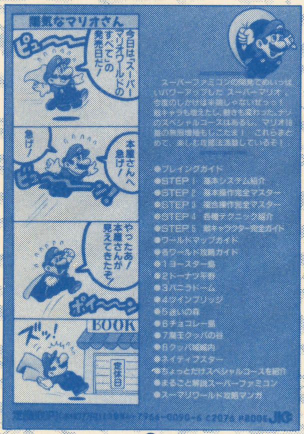
▼ワルキューレの伝説、ワルキューレの冒険のために描かれた冨士宏の設定イラストレーションを単行本化。貴重な描き下ろし作品も多数収録。



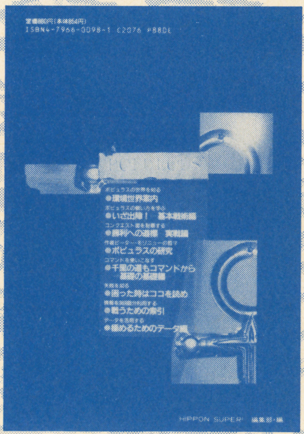
▼ナムコットブランドのすべてのタイトルを、この1冊で。より深く、わかる。より鋭く、読む。だから、ナムコットワールドがもっと好きになる。



▼巨大マップがついて「スーパーマリオワールド」の広大な冒険エリアがひと目でわかる。他の攻略本とはちょいと違います。



▼ポピュラスをプレイするために必要なのは、テクニックよりも哲学。この本には、プレイヤーが正しい神となるために必要なすべてが込められている。



さらに深みにはまる

エンディングにまでたどりつければ、それで良いのか……!? ゲームの裏側まで舐めまわしたゲーマーと、「早く出せ」の声にうちのめされた編集者が贈る、この２冊。もっとハマれ。

バカになるまで堪能する

ナムコフリークたちよ、カンバ〜ック！ ついに出るぞい。ワルキューレのビジュアル的産みの親、冨士宏のオリジナル設定画集＆ナムコットのオールアバウト。何冊でも買え！

一、指がムズムズしておちつかない‥‥
二、ハマってしまって夜も眠れない
三、春だというのにモニターから離れられない

そんな

裏

ゲーム病をさらに重くする HIPPON SUPER!の新刊本

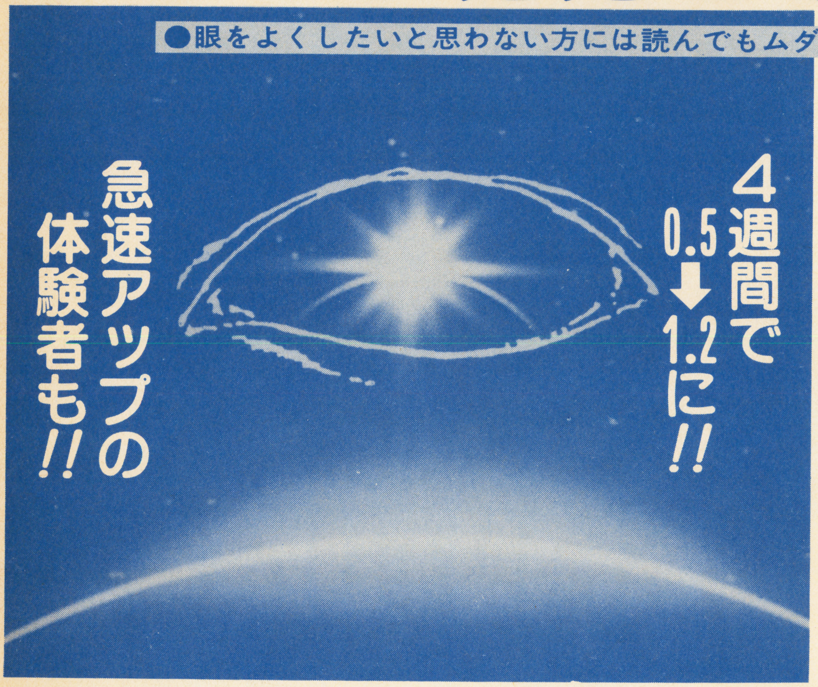
超過激な描写がぶっとぶファンタジーコミック
ファンという存在のダークサイドを見せつける投稿本
こんなことまで出ているなんて信じられない、ゲームテキストブック
きみをゲーム世界の底知れぬ深みへと誘うカルチャーブック
HIPPON SUPER.／がこの春に贈る新刊本ラインナップの数々
その1冊1冊が

表裏一体の面白さで爆発します。

JICC ジック　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER.／ 編集部

待望の視力回復トレーナーがいよいよ発売となりました!!

●眼をよくしたいと思わない方には読んでもムダですので、このページをとばして下さい●



ビデオと磁気パワーの矯正サングラスが…キミの視力を今救う!!

近視や仮性近視はトレーニングしだいで治せる!!というのは今や常識です。また乱視、遠視、老眼なども眼の病気ではありませんので、訓練により視力は元通りに復活します。

ご紹介する《視力矯正用アイトレーナー》は、イージーゲーミング方式の理論をもとに誕生!待望の発売を迎えました。現在医療の現場で活躍中の研究陣により、科学的に考案されたこの視力回復トレーナーなら、訓練の苦痛もなく、楽しく実践できます。まさにファミコン世代のために生まれた、キミの眼を救う最新・最強のグッズです!

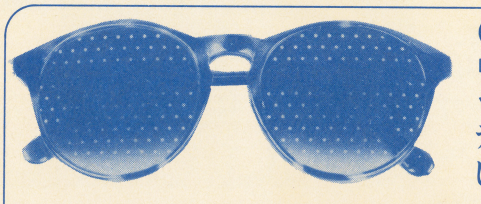
いやなメガネやコンタクトをはずせば、もっと女のコにも好かれるはず!キミもこの機会に《ビデオ》+《アミールック》のトレーナーセットで、眼を助けてやりませんか!

●トレーニング4週目の視力アップ度●

佐藤あゆみ	右	0.3→0.5	水野　健一	右	0.4→0.6
(東京都・14才)	左	0.2→0.4	(千葉県・15才)	左	0.3→0.6
小杉　英明	右	0.4→0.8	宮本　利恵	右	0.5→1.2
(埼玉県・16才)	左	0.2→0.7	(大阪府・17才)	左	0.4→0.8
河田　喜男	右	0.1→0.2	小田　芳子	右	0.1→0.4
(神奈川県・21才)	左	0.2→0.3	(北海道・20才)	左	0.2→0.3

視力矯正用アイトレーナー

●一括価格 19,800円※送料800円※消費税は別
●分割価格 20,800円(月々5,200円×4回)



●効果をあげる磁気とピンホール

アミールック

テレビを見たり、OA機器を操作しながら、眼の機能を回復…!

アミールックの威力の秘密は、磁気と無数の6角形の透かし点です。この透かし点を通じて、光は屈折せずに水晶体の中心を通過。網膜にまっすぐに達します。これは自然治ゆ力を生かし毛様体筋の活性化を図るものです。テレビやビデオの障害(チラツキや乱反射)も抑えますので、画面を見ながらトレーニングが。またアウトドアのひと時など、気軽に使える点が便利です。現在、視力回復センターでも採用され、驚くべき効果と実績をあげています。

《アミールック仕様》 ●直接の穴あきではなく、星型六角形の透かし穴です。●50ミクロンの極薄フィルムを使用しています。●正確無比の配置をしています。●可視光線透過率5%です。●国際特許出願済※自転車・自動車などの車輌の運転には使用しないで下さい。

お申込みは今すぐ電話かハガキで!

お申込みは今すぐ電話かハガキでどうぞ。代金はアト払い、商品到着後7日以内にお支払いください。(消費税3%は別途加算)万一、お気に召さない場合には、着後7日以内なら返送料自己負担で返品することもできます。ただし、使用後の返品はご遠慮ください。

お急ぎの方は電話でどうぞ **03(5377)0801**
受付時間 平日午前10時～午後7時/日曜・祝日休み

▶ハガキでの申込み方法

●商品名
●支払方法(一括・分割の別)
●〒・住所
●氏名(フリガナ)㊞
●年齢 ●TEL
●18歳未満保護者署名㊞

41円
〒166
東京都杉並区高円寺南5-39-12-103
㈱インターナショナルベスト
C28係

㈱インターナショナルベスト
〒166 東京都杉並区高円寺南5-39-12-103

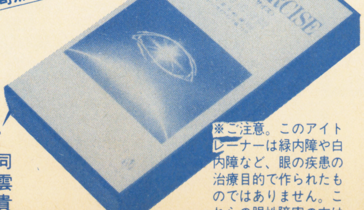
現代科学の粋をあつめた21世紀のアイトレーナー誕生!

●お部屋でラクラクトレーニング

アイ・エクササイズ

5日間無料使用可

専門医が研究成果を集大成。ビデオ映像のトレーニングとして画期的な方法です。前編(富士山編)・後編(サイクリング編)に収められたプログラムには最も効果的なパターンを採用。例えば、遠近凝視法(水晶体の遠近調節)、視点移動法(眼の筋肉運動1)、目の体操とマッサージ(眼の筋肉運動2)など。現代科学の粋を結集し、《魔法の10分間》ともよばれるこの方法なら、ナマケ者にもラクに実践できます。《アミールック》との併用で効果は高まります。



※VHSビデオ

わずか1日10分!ビデオを見るだけで視力が元通りに!

※ご注意。このアイトレーナーは緑内障や白内障など、眼の疾患の治療目的で作られたものではありません。これらの眼性障害の方は医師にご相談ください。

■監修/日本病院管理研究会代表理事　内山準之助　同研究会顧問・慈恵医大、聖マリアンナ医大相談役　南雲名誉教授　医学博士・医師　天本安一　医師　内山清貴　薬剤師・鍼師・灸師　斉木宏　鍼師・灸師　関靖子

今月の1本

SHINING & THE DARKNESS
シャイニング&ザ・ダクネス

●開発/クライマックス●

クライマックスの中枢メンバー、高橋氏と内藤氏は『ドラゴンクエストⅢ、Ⅳ』の開発に携わっていた。そのノウハウを生かし、ファミコンでは出来ない新しい表現を求めた結果がこの『S&D』なのだ。

●発売/セガ●

セガの気合いの入り方はハンパなものではない。開発開始の時には発表会を行なって、ユーザーサイドに先制パンチを送ってきた。販売目標本数も30万本と、最近のメガドライブでは破格の数字を上げている。

●発売日/3月29日●

いつも遅れ気味なソフトの開発スケジュールだが、この『S&D』に限っては絶対に守ると断言。実際にちゃんと発売予定日には店頭に並びそう。全社一丸になっての努力が感じられる。

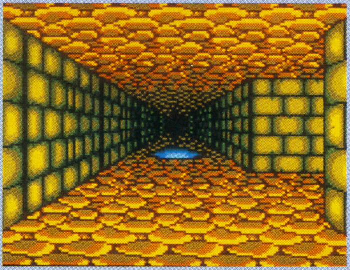
●価格/¥8700（税抜き）

容量は8Mプラスバッテリーバックアップ。『ストライダー飛竜』が¥8000だったことを考えるとちょっと高い気がしないでもないが、ファミコンあたりと比べて見れば妥当なところと言えるだろう。

セールスポイント要点整理

▶3Dスムーススクロールダンジョン

セガがマークⅢ用ソフトの『ファンタシースター』で初めて見せてくれた3Dのスムーススクロールがメガドライブで初めて取り入れられた。3DのRPGは数あれどやはりズリズリっと動くダンジョンを探険していくのは気分が全然違う。『ウィザードリィ』などの3D物よりも歩くことの恐怖感や楽しさが大きい。しかも5ミリの方眼紙があれば誰でも簡単にマッピングできる。そのお手軽さも十分にセールスポイントになっているのだ。ぜひ味わって頂きたいところである。



↑数歩先に見える水色は、床にある水たまり。果たしてただの飾りなのか、それとも何かが潜んでいるのか……

▶敵キャラや魔法の細かなアニメーション

『ファンタシースターⅢ』のアニメーションが情けなくてお悲しみのむきに特に言っておこう。『S&D』のアニメーションはなかなかのレベルにあるのだ。言い遅れてしまったが、もちろんグラフィック面に力がこめられているからこそでもある。また、魔法のエフェクトもかなりしっかり作ってある。あの『ファンタシースターⅡ』に勝るとも劣らない出来だ。ど派手なグラフィックが好きな人たちにはたまらない感じにさせるだろう。

↑凝っているのは動きだけじゃない。サウンドも高レベルだ。敵が襲いかかってくる時の叫び声などの効果、BGMもカッコイイ

▶あくまで映画的な演出

よくRPGは映画のようなゲームと言われる。なるほどそれはそれで確かに間違ってはいない。しかし、そのほとんどがメッセージから想像させるだけであって、グラフィック面で映画的なものはほんの一握りのゲームだけである。『S&D』はそのメッセージとグラフィックをフルに連繋させ、静止画中心の登場人物グラフィックでありながら個性を出すことに成功している。登場人物の1人1人に名前がついているのがその最たるものだ。また、イベントも見ごたえがいっぱい！

↑王様とその側近たち。誰がどんな性格なのかがはっきりとうかがい知れるメッセージ内容だ。かなり功妙なつくりである。

今回取り上げる『シャイニング&ザ・ダクネス』はメガドライブオリジナルのRPGだ。スーパーファミコンでは4大RPGの続編製作が開始されてそれなりに話題になっているようだが、メガドライブだって負けてはいないのだよ。まだ発売までしばらく時間があるが、その世界をじっくりと見てほしい。これまでになかった画期的なアイデアが詰まっているから……。

事の起こりのその前に……

これからどんな冒険が繰り広げられるのだろうと思いながら電源をいれてみると、いきなり紫色の服と帽子をかぶったおじいさんが目の前に現れた。そして唐突に話しかけてくる。そう、プレイヤーであるあなたは、このおじいさんの導きによって冒険の舞台であるストームサンク国へと送られるのだ。こう書いてしまうと他愛もないようだが、これまでのRPGでのスタートが事務的でかつ機械的だったのを考えると、実に感情移入を誘いやすい良い演出だ。

このおじいさん、冒険を途中で打ち切った時にも登場し、それじゃあお休みといってさっさと寝てしまう。そのシーンも憎めないものがあっていい。

『S&D』は、いきなり導入部からユーザーを驚かさせる味な演出が用意されているのだ。やってくれます。

←語りかけによる事務手続きとは心憎い演出。見事にプレイヤーの気持ちをゲームの世界へ引きずりこんでしまう。思いっきり意表をつかれた気持ちだ

↓問いかけに対する返事の口調になっているが、実際にイエス、ノーの分岐はない。強制的に進行していくことになっている

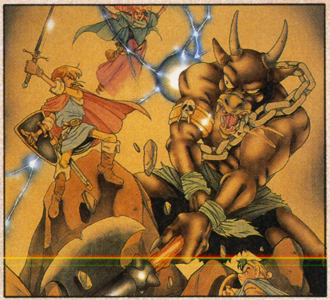
←名前を入力し（5文字まで）準備を整えていく。メッセージスピードは4段階である

事の起こり

名前を入力し、あなたの魂は体を離れて遥か遠いストームサングの国へと送られた。いよいよここから冒険の始まりだ。ストームサングでのあなたは、一体どんな人物なのだろうか。

↑スタートしたらまずこの画面になる。中央にいるのが王、その側に側近たちが並んでいる

おじいさんに送り込まれた先は、ストームサングの王宮。目の前には王様を始めとする重臣たちがずらりと並んでいる。旅立つ前におじいさんが言ってくれたストームサングの騎士、モドレードの1人息子で、戦士であるという事からここに招かれたらしい。聞けばモドレードはストームサング1番の遣い手だったらしいが、王女クレアとともに消えてしまったらしい。そう、行方不明になった2人を探す事が最初の目的なのだ。ここまでのメッセージ展開は王と長老トリスタン、大臣の会話で進んでいく。



↓ここまでのいきさつはすべてフルオートで展開する。しかし、そんなことはほとんど感じられない

↑モドレードは騎士、主人公は戦士。もちろん騎士の方が格上だ。つまり、主人公はまだ修業中なのである

←当座の舞台はこの3つの建造物だ。少ないようだが、ドラマはいっぱいつまっている

→「クレアの探索じゃ……」と聞いた途端、メフィストが出現する。ストームサングを気に入ったから、城を開け渡せというのだ。しかもクレア姫はすでにこの掌中に……。一刻の猶予もない。早くしないとストークサングが闇の手に落ちてしまう！

会話の展開は小気味よく、不自然さを感じる点はないし、実にスムースにゲームの世界へ入っていくことができる。何とも感心させる作りだ。

最後に大臣から金貨200枚をもらって一度城の外へ出される。装備を整えてこいというわけだ。ここで街へ行ってもいいが、とりあえず再び城へ入ってみる。そして王に話しかけると、詳しい事件のいきさつを聞かせてもらえるのだ。

主人公のすべき事はさきほどちらと触れたが、王女クレアの探索だ。いにしえと呼ばれる神殿でモドレードとともにこつ然と消えてしまったらしい。

そして話は続くのかと思った瞬間、画面は急展開する。

目の前に闇を支配するという大魔導士メフィストが現れたのだ。メフィストはクレアをさらい、さらに王に対して国の明け渡しを要求して去っていった。

闇を打ち破るには光の力を要する。賢者ノーバの言葉を胸に抱き、主人公は街、そしていにしえの神殿へとむかう。

主人公と2人の仲間の計3人で冒険に出る

ストームサングに送られる直前、おじいさんは主人公に2人の幼なじみがいる事を教えてくれる。

その2人の名はビルボとマーリン。ビルボは僧侶の勉強をしているホビット、マーリンはエルフの女の子だ。こう書くとこの2人の役割ははっきりしているだろう。主人公が戦士に対して、ビルボは回復系の魔法が得意、反対にマーリンは攻撃系の魔法が得意なキャラクターなのである。バランスの取れた、意地悪な言い方をすればありきたりなパーティ編成だ。

冒険はこの3人組で進み、他のキャラクターが仲間に加わる事はない。

しかし、最初から3人で進むのではない。出だしのうちは主人公だけでいにしえの神殿へ入っていかなくてはならないのだ。ある程度まで進むと2人同時（に近いタイミングで）にパーティに加わる。今回は残念ながら、そこまで紹介する事はできない。

↓見落としそうになるが、最初から名前は明かされているのだ

↑ステータス画面。シルエットの横顔が実に良い。もちろん正面向きの顔もちゃんと出てくる

ストームサングの街

冒険の目的と、敵対する存在についてはわかった。だからといって神殿に急いではいけない。まずはストームサングの街へ行って、装備を整え、情報を集めるのが先決なのだ。

↑街の一部。左右へスクロールする。並びは左から、出口、武器屋、酒場、防具屋、道具屋、教会

ストームサングの街は狭い。街の中にある施設は下の4つの店と酒場の合計5つだけだ。しかし、思った以上に広く感じられる。それは、街全体がスクロールでつながっているからである。

✚ボタンを左右どちらかにいれるとスクロールする。止まった時に店の名前が表示されるので、その時Aボタンを押すと中に入ることができる。

それぞれの店の役割はいまさら言うまでもなかろう。文字通りだ。それぞれの店員はメッセージもなかなかに個性的で、かつ表情もある。「いらっしゃいませ、なんにいたしますか」といった無個性なメッセージ展開はなく、買い物の楽しさにあふれている。また、店員は時に掘り出物を出してくることもある。これについては下で詳しく説明しよう。

▶武器屋

←ドワーフのおっさんが店主。この他ロングソードもある

▶防具屋

←防具はよろい、盾、かぶと、防具系武器の4種がある

▶道具屋

←ノー天気なおネーチャンである。掘出し物率が高い

▶教会

←悪いところがあれば自動的に直してくれる。ただし有料

▶掘り出し物発見

店に入って買い物をするなり、冷やかして出ていくなりした時に、店主から引き止められることがある。掘り出し物があるから見ていって下さいよと言われるのだ。そうして見せてもらうものは通常では売っていない貴重なものばかり。しかもこの掘り出し物、いつも売っているわけじゃないし、入った時によってその内容は異なっている。どうやらランダムらしいのだ。店に入るだけでも楽しいのだ。

↓何に使うのかわからないものも売ってくれるのだ

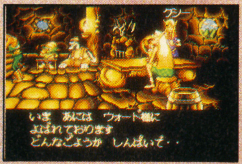
←コマンドにも「ほりだしもの」というのがある。内容は同じ

酒場にたむろする人々……

酒場はストームサングの施設の中でもっとも重要なものだ。そこには主人や飲んだくれている男など、さまざまな人々がいて情報をくれるのである。主人公はこの国の人間であることから（モドレードの息子）最初から名前を知られていて、みんなは気軽に声をかけてくる。もちろん彼らには固有の名前があるので、話を聞いていてもわかりやすいし、感情移入の手助けにもなる。そのあたりは王宮と同様だ。また、会話の内容もイベントが立つごとに変わってくるので、何か大きな事件があったらちょくちょく寄ってみる必要がある。

酒場の左端にある呼び鈴を押すと、宿屋の受付の女の子が現れ、1人金貨10枚で泊まれる。もちろんHP、MP回復だ。

↑酒場に初めて入った時に会えるメンバー。左から主人、女将、ハマグラ、タック、トールマン、セータ、エータ、クシーだ。何かあったら話しかけてみよう。内容はよく変わるのだ



ハッシュ・トールマン、クシーの3人のメッセージである。その内容を見ると、ハッシュはシャキッとした戦士、トールマンは小心者の酔っぱらい、クシーは兄思いの少女であることがはっきりとうかがえる。

コマンド部のレイアウトは実にわかりやすく、使いやすい

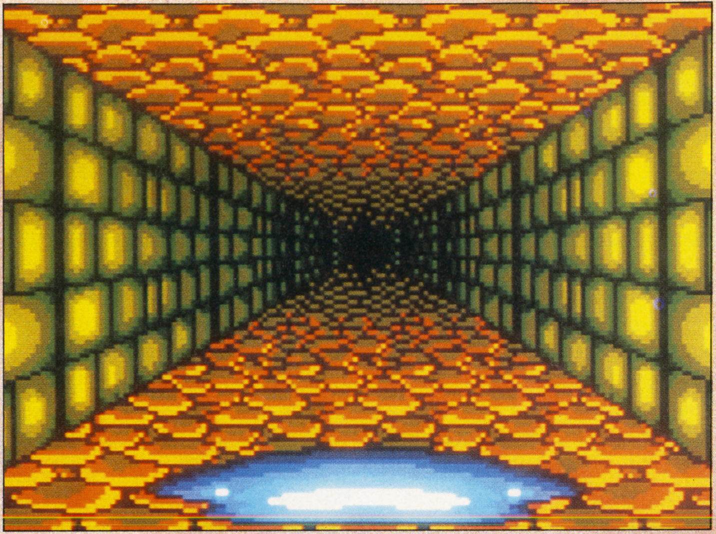
『S＆D』には多くの工夫がなされているが、もっとも感心させられたのがコマンド表示部のレイアウトである。通常は使用できるコマンドが縦ないしは横に並び、カーソルを順々に送っていく事で選択していたが、『S＆D』の場合は✚ボタンの配列と同様に4つのコマンドが並べられている。使用するコマンドの方向にある✚ボタンを押せば、1発で選択することができる。いちいち✚ボタンを何度も押す必要がないのだ。これが実に便利。おそらくこの配置を決めるまでには多くの苦労があったと思う。どんな場合でも必ず4つのコマンドがないといけないし、それはゲームシステムをも左右する重大な事だからだ。

また、コマンドの表示自体はアイコン風のシンボルマークに文字表示を加える事で視覚的にもわかりやすい工夫がこらされている。慣れると操作が実にスピーディに感じられる事だろう。

↑街中や、ダンジョンの中で通常表示されるコマンド。マイコンと内容が同時表示される

↓戦闘時のコマンド。これも通常表示と同じ方法

↑武器や防具を装備する。カーソルを動かし、装備可能なアイテムを選ぶ

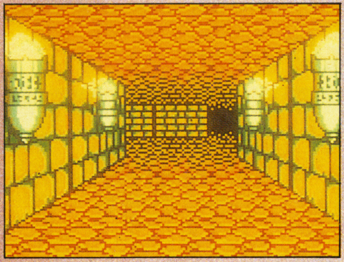


ずるずると動く！

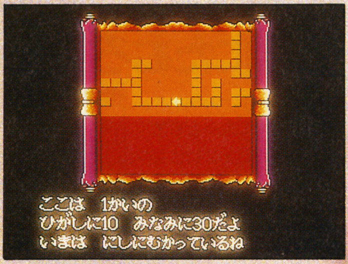
冒険の舞台となるダンジョン。果てしなく奥へ続く３Ｄの巨大な洞窟は、主人公たちを陥れようとする罠が数多く仕掛けられている。その滑らかな動きの奥には何が……。

『Ｓ＆Ｄ』最大のセールスポイントと言うべき３Ｄダンジョン。『ウィザードリィ』や『女神転生』の３Ｄダンジョンとは違った感覚が私たちを楽しませてくれる。言わずもがなのスムーススクロールがである。１歩進むごとにずるずると画面全体が動き、本当に歩いたという感覚を促す。そこには通常の３Ｄのようなスピード感はないが、かえってリアリティを生み出し、いつ敵が現われるのだろうという気にさせられる。

マッピングしやすいのも利点のうちの１つだろう。スクロールさせる関係上、壁と壁で仕切られたマップは作りづらく、通路をつなぎあわせたシステムになる。下はいにしえの神殿のマップだが、これを見てもらえば一目瞭然だろう。かなり巨大ではあるが、マップは取りやすい。また特定のアイテムや魔法を使うことで自分の歩いた場所を見ることができる。これも親切きわまりないシステムだ。



↑ときどき左右に灯が置いてある通路がある。意味ある場合と、ない場合と……



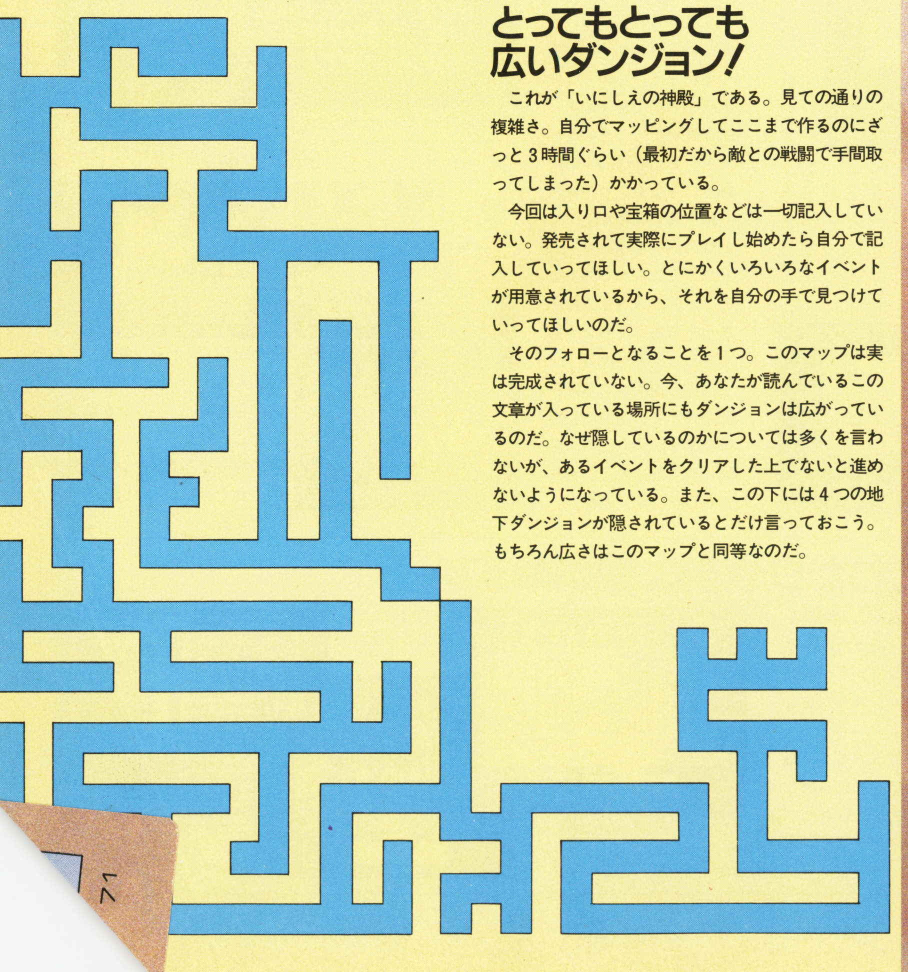
↑知覚の実を使うとこのような表示が出る。マッピング時には欠かせないアイテムだ

3Dスクロールダンジョンについての考察

３Ｄスクロールダンジョンの歴史は意外と古く、最初に取り入れたのは87年12月に発売された『ファンタシースター』からだ。マークⅢ用に発売されたこのソフトは、その斬新な各種アニメーション表現で熱狂的なファンを生んだ。しかし、『ファンタシースター』の続編には使用されず、次に使われたのはサン電子がＰＣエンジン用に開発した『アウトライブ』まで待たなくてはならなかった。ＲＰＧとして見た時に、若干かったるいところがあったが、マップを取る楽しみにあふれていた。

そして『Ｓ＆Ｄ』。前２作より画面全体を使わないダンジョン表示のため、迫力に欠けるきらいはあるが、その分２ブロック通路などの表示が可能になり、複雑化した。

とってもとっても広いダンジョン！



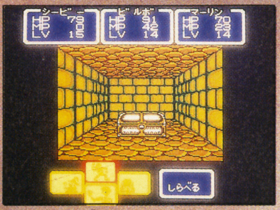
これが「いにしえの神殿」である。見ての通りの複雑さ。自分でマッピングしてここまで作るのにざっと３時間ぐらい（最初だから敵との戦闘で手間取ってしまった）かかっている。

今回は入り口や宝箱の位置などは一切記入していない。発売されて実際にプレイし始めたら自分で記入していってほしい。とにかくいろいろなイベントが用意されているから、それを自分の手で見つけていってほしいのだ。

そのフォローとなることを１つ。このマップは実は完成されていない。今、あなたが読んでいるこの文章が入っている場所にもダンジョンは広がっているのだ。なぜ隠しているのかについては多くを言わないが、あるイベントをクリアした上でないと進めないようになっている。また、この下には４つの地下ダンジョンが隠されているとだけ言っておこう。もちろん広さはこのマップと同等なのだ。

さて、左にあるいにしえの神殿のマップにはイベント類の記述は一切していない。ただとてつもなく広いが、各所には宝箱や扉などが用意されている。また、この地下にはさらに多くのマップがあり、手応えは十分すぎるほどにある。最初のうちはこの広さに苦しめられる事になろうが、プレイしていくうちに新たなトラップや敵キャラの出現に喜ばされるだろう。そのためにも、ぜひ５ミリ方眼紙を手元に用意してプレイしてみてほしい。他人の用意したマップを見ながらでは正直なところ興味が半減してしまう。ストーリーや戦闘を楽しむのと同様の意味で、マッピングする楽しみを皆さんにも味わって頂きたい。それは開発サイドも同様なのではないだろうか。

→謎の石像を発見した。しかし、その正体はまったくわからない。兵士のようないでたちだが、何か意味が隠されているのだろうか？



↑宝箱だ。「しらべる」で開けられる。中にあるのはアイテムか、敵か!?

↓この赤い壁はいったい？　どうやら通路的なものらしいのだが……

スパークする戦闘！

最後に紹介するのは戦闘シーン。RPGが面白くなるもつまらなくなるもこれ次第の重要なポイントだ。一体どんな戦闘が繰り広げられるのか、じっくりとご覧あれ。

↑敵の出現数はまちまちだ。並び方のパターンが多いため、数もあまり限定されないのだ

闇の中からフェードインするようにして敵が現れた。さあ、どうするか。コマンド類は例によって4つ用意されている。敵は叫び声を上げて襲いかかってくる……。

基本的な戦闘のシステムは他のRPGと大差ない。敵は1匹以上のブロックで出現し、そのブロックに対して攻撃をかけていく。倒せば経験値と金貨を得る。

モンスター自体のアニメーションはすべての敵を見たわけじゃないので断言することはできないが、「ファンタシスターII」ほど派手なものはないようだ。しかし、出現時の配列は工夫が凝らされていて、数が少ない時は横1列なのだが、多くなると2列になって現れる。前衛、後衛の区別はないが、なかなか迫力がある。

また、不意打ちをくらう時もある。この場合、敵の攻撃を受けるまでシルエットしか現れないのが緊迫感をあおる。

肝心の魔法について説明しよう。

魔法そのものの数はさほど多くない。というよりも、設定されている魔法の系統を整理してあるといった方が正しいか。魔法そのものにはレベルがあり、自身のレベルが上がることで魔法そのもののレベルも、

↑どーんと多数が出現！　1ブロックの最大は3～4体ぐらいなのだ。それが複数出現する

←戦闘順序はスピードのパラメータに大きく左右される、その分読みやすい

←もちろん敵だって魔法をどんどん使ってくる。絵のパターンは主人側と同じ

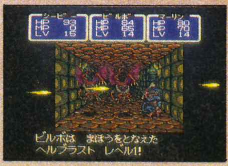
↑敵が助けを呼んだ。雄叫びとともにドーンという音を伴って、新しい敵が出現する。なるほど、メガドライブらしい表現だ

←敵にふいをつかれた！　このシルエットだけというのは、たとえ名前が判明したとしても不意打ちらしい迫力がある

上がっていくのだ。つまり、ブレイズの魔法なら、まず最初に覚えるところから始まって、特定のレベルまで上がると第2段階としてレベルアップするということになる。もちろんレベルアップすると攻撃力（回復力）はアップし、さらに1体だけしかダメージを与えられなかったのが複数に対してのダメージも与えられるようになる。

また、攻撃魔法のグラフィックは見どころの1つで、うっとおしくならない程度に派手な効果が画面上に表現される。下に実例を紹介しておいたので見てほしい。写真左から、「スパーク」レベル1、「ブレイズ」レベル2、「ヘルブラスト」レベル1である。

まだまだ『S＆D』の世界は遥かに奥が深い。今回はその一端をお見せしただけだ。さあ、ストームサングへ旅立とう！



序盤の敵キャラあれこれ

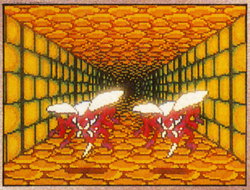
▶ウーズ

←ごく初期に現れるスライム状のモンスター。最初はコイツを倒して経験値を稼ごう

▶ウォーム

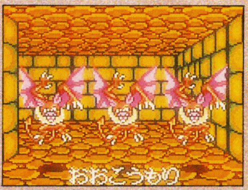
←大きな目のついた巨大なミミズ。ウーズよりもほんのちょっとだけ能力が高い。でもザコ

▶軍隊バチ



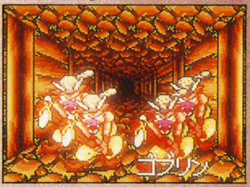
←大型の毒々しい色をしたハチ。序盤戦では思いのほか苦しめられるだろう。攻撃力高い

▶おおこうもり



←別に説明はいらないね。これもRPGではよく使われる動物型モンスター。なかなかの強さだ

▶ゴブリン

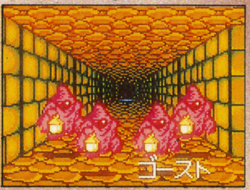


←言わずと知れた小鬼だ。なりは凶暴そうだが、実はさほど強くないのは宿命だろうか

▶でか足

←一体コイツは何なんだろう。普通に襲いかかってくるだけじゃなく、蹴りが飛んでくることもある

▶ゴースト

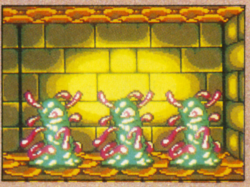


←ただの幽霊かと思いきや、眠りの粉をふりまいてくる。ヒットすればもちろん寝てしまう。

▶チェストラップ

←宝箱に隠れているモンスター。出現時のしぐさがかわいい。でもかなりの強敵。攻撃力が特に

▶ローパー



←いかにもなデザインと色使い。マヒしてしまうしびれの粉をふりまいてくるイヤラしいヤツ

▶マタンゴ

←キーコのモンスターは数あれど、このフォルムは本当に気色悪い。ベロンとした赤い舌がねえ…

これから発売される
スーパーファミコン用
RPGを完全予測
●予測・文／手塚一郎●

スーパーファミコンにRPG旋風は来るか？

今ひとつ活気の足りないと言われるスーパーファミコン。というのも、やはりRPGが発売されていないからであろう。そこで今回はそのRPG特集。最新情報と予想とを混ぜてお届けしよう。

DRAGON QUEST V
ドラゴンクエストV—天空の花嫁—
●エニックス●発売日未定●価格未定

新しい情報は特にないが、Vのシステムをいくつか予想してみた

ＳＦＣのＲＰＧ——この中で一番期待されているのが、この「ドラクエＶ」のようだ。ファミコンからＳＦＣへ移行したことを納得させてもらいたいものだ。

さて、最新情報——といきたいところなのだけど、何もないのですね、これが。毎度のこととはいえ、今回はさらに情報が絞られており、まだまだゲームの全貌が見えてこないのが正直なところだ。

とりあえず、今までに判明していることをまとめていきたい。

まず、キャラクターのイラスト。これは４点ほど公開されているが、その内のふたつが主人公の少年期と青年期のもの。もうひとつが彼の父親。最後の女性の正体は明らかにされていない。

画面写真は１点だけ。戦闘モードのものだ。Ｉの時のように背景がついただけではなく、複数表示されるようになった。

今回は町や村の住人といったサブキャラクターのデザインも鳥山明氏が担当している。これは、つまり会話時にその人のグラフィックが表示されるということなのかもしれない。情報が待たれるところである。

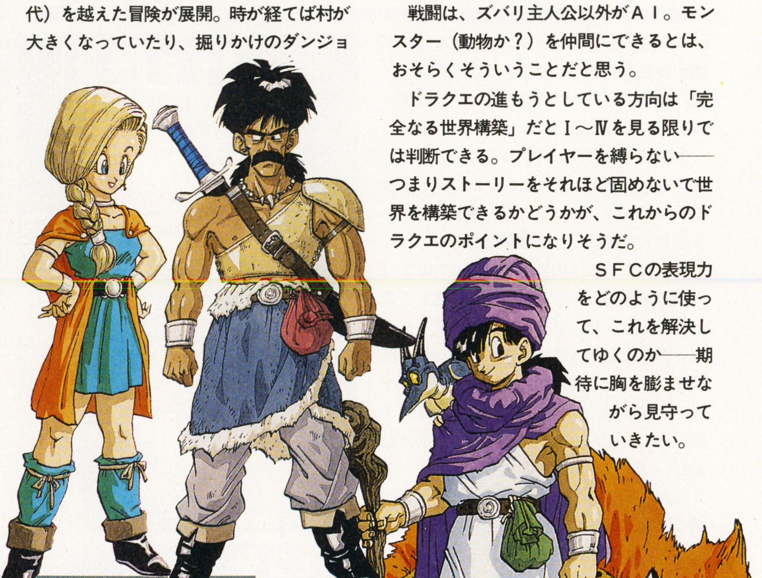
あとはモンスターのグラフィックがいくつか公開されただけ。だから全貌が見えてこないのも無理はない。しかし、その無理を承知で「ドラクエＶ」を予想してしまう。

章は３つ。父親が主人公、主人公の少年期、そして青年期だ。最終的には時間（時代）を越えた冒険が展開。時が経てば村が大きくなっていたり、掘りかけのダンジョンが完成していたりする。死んでしまった父親にも会えるかもしれない。

戦闘は、ズバリ主人公以外がＡＩ。モンスター（動物か？）を仲間にできるとは、おそらくそういうことだと思う。

ドラクエの進もうとしている方向は「完全なる世界構築」だとＩ～Ⅳを見る限りでは判断できる。プレイヤーを縛らない——つまりストーリーをそれほど固めないで世界を構築できるかどうかが、これからのドラクエのポイントになりそうだ。

ＳＦＣの表現力をどのように使って、これを解決してゆくのか——期待に胸を膨ませながら見守っていきたい。



↑ドラクエＶの戦闘モード。遠近感があっていいねえ。

YsⅢ
イースⅢ ワンダラーズ・フロム・イース
●トンキンハウス●８月発売予定●価格未定

基本は完全移植。演出面でSFCらしさを出していく

↑今回のイースはサイドビュー。剣を振るのだ

大人気パソコンRPG「イース」の第３弾がスーパーファミコンでも登場。

今回は前２作のようにトップビューではなく、視点を横からに移し、さらにアクション性の高いものを目指した。

移植は演出面でのアレンジが加わる程度で、あとは手を加える予定はないとのこと。

しかし、スムーズなスクロールが可能なスーパーファミコンだから、ＰＣ98版やＰＣ88版より密度の高いアクションになると予想される。

パソコン版を見る限りでは、難易度は割と低く抑えられている。いや、簡単すぎたと口にするユーザーも多かった。だから、難しいアクションしか興味ない人には残念ながら向かないと思われる。何千円も払ったのにすぐ終わってしまうのは嫌だ——そういう意見は確かに正しい。

しかし、そういったゲームの存在は必要だという意見もまた正しいのである。世の中にはゲームの上手い人ばかりではないのだから。それに、この「イースⅢ」は確かに難易度は低かったが、それでも内容に不満を持つ人が少なかったことに注目すべきである。簡単でも楽しい——これは理想のゲームの形のひとつなのだ。

家族みんなで楽しめる「イースⅢ」。スーパーと冠のついたＳＦＣではあるが、元となる思想はファミコンと何ら変わっていないはず。だから、この作品もスーパーファミコン版だと変に意識しないで移植してもらいたいものだ。

もちろん、ＳＦＣならではの演出などはかなり楽しみなのだが……。

予想というより希望だね、これじゃ。これも続報が待たれる作品である。

↑イースⅢはこのように演出面でも凝っている

GDLEEN
ガデュリン

●セタ●5月発売●¥8800(税抜き)●8M(メガ)

ストーリー性の強いSFC用正統派RPGだ

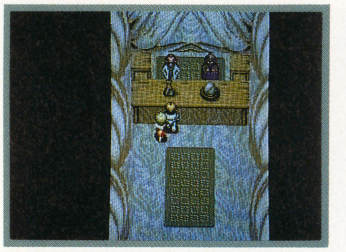
スーパーファミコン初のRPGとなることを目指して開発されてきた「ガデュリン」。途中で容量の変更があったりと、かなり苦労したようだが、そろそろ完成しそうな気配。これでRPGに飢えていたスーパーファミコンユーザーもひと安心か。

この「ガデュリン」は、パッと見た感じは普通のRPG。しかし、その裏にはいろいろと楽しい仕掛けが隠されている。

まず戦闘時のコマンドに「ゆうげき」とか「そうだん」などが加わっている点に注目したい。前者はシナリオに密着したコマンドで、これまでのRPGではかなり強引に行なわれてきた友情や助け合いなどをスムーズにするためのもの。これまでの情報通り「ガデュリン」は非常にストーリー性の高い作品で、仲間との出会いや別れを描いた部分が多い。これらの見せ方のひとつとして「戦闘」を選んだわけだ。

後者の「そうだん」は逆に仲間ではなくモンスター側に向けられた交渉の手段としてのもの。モンスターを仲間に引きずりこんで戦力にしたりできるのである。

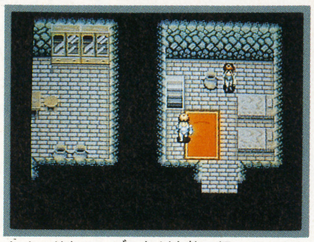
操作面で新鮮なのは「きおく」というコマンドだろう。これは何度も行なう複雑な操作を記憶させ、ボタン一発で済ませてしまえるものだ。パソコンでいうファンクションキーね。SFCはボタンが多いから助かるね。



↑スーパーファミコンだから、キャラもリアル

↑かなりストーリー性が高いのが特徴だね

↑モンスターを仲間にしたりもできるのだ



↑ベッドやテーブルなど小物に凝っているよ

NEW LEGEND OF ZELDA
新・ゼルダの伝説

●任天堂●発売日未定●価格未定

未だ情報ゼロの超期待作

期待の一作に任天堂の「新・ゼルダの伝説」がある。ファンも多いこのシリーズ、前2作が全く毛色の違った作品であっただけに今回の3は予想が立てにくいところ。しかも、何の情報も公開されていないから困りもの。でも予想しなければはじまらないので、軽く書いてみる。

まず視点。これはグラフィックや演出面を考えてみるとサイドビューとなりそう。マリオでできなかったことを盛りこむのでは？ 画面の拡大縮小および回転はリンクの動きで使われると楽しそうだ。それからRPG的側面は弱まり、アクション面が強張されそうな気がする。ま、この辺は次の初心会ソフト展示会で明らかになるであろう。

FINAL FANTASY Ⅳ
ファイナルファンタジーⅣ

●スクウェア●7月発売予定●価格未定

戦闘モードは3Dかと噂されるシリーズ第4弾

ⅤがⅣになった。ⅣはファミコンⅤはスーパーファミコン用RPGとして開発されていた「ファイナルファンタジー」シリーズ。話によるとⅣはかなりのところまで出来上がっており、このシリーズのものとして満足できるものではあったが、スーパーファミコン版のⅤの方がⅣをストーリー性、ビジュアル、キャラクターの動き、イベントなどすべての面で大きく上まわりすぎてしまった。そのため、ファミコンのⅣはボツ、SFCのⅤをⅣとし、そちらに全力を注いでいくことになった。

——と、まあ、このような経緯があったようでファミコンユーザーには気の毒なのだが「ファイナルファンタジー」もまたスーパーファミコンで楽しむためのRPGとなってしまった。残念である。

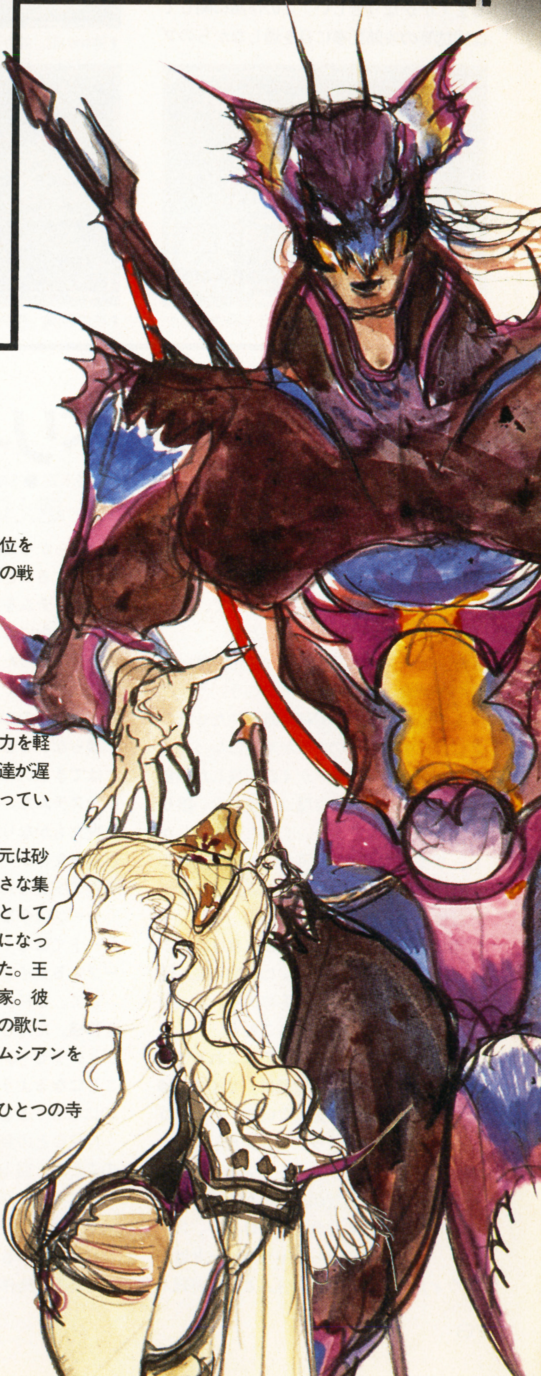
さて「ファイナルファンタジーⅣ」の最新情報を。と思ったが、あまり情報がない。世界設定の一部が書かれた資料とイラストが数点。これだけである。しかも、設定資料が非常に断片的なもので、読んでみてもよくわからない。〝主要三国設定資料〟となっているので、Ⅳでは「バロン」「ダムシアン」「ファブール」の3つの国が大国として存在していると想像できる。

資料を要約してみよう。

バロンは長い歴史と軍事力を誇る国。カインは竜騎士団の隊長。しかし、飛竜の欠点を補うべくシドによって開発された飛空艇によって飛空艇団が決成され、竜騎士団はその地位を失いつつある。また、通常の戦闘において最強といわれる暗黒騎士団(暗黒剣の試練を受け、負の力を手に入れた者たち)も擁している。ただしバロンはバロン王が魔法の力を軽んじていたことからその発達が遅れており、まだ実用には至っていないと言われている。

ダムシアンは商業国家。元は砂漠のオアシスに生まれた小さな集落だったが、旅の中継地点として多くの旅人が立ち寄るようになって栄え、やがて国家となった。王位についたのはギルバード家。彼らは吟遊詩人の家系で、その歌によりサンドウォームからダムシアンを救ったからだった。

最後はファブール。元はひとつの寺院で、修業僧が集まる場所だったが、その内に武術を極めようとする者が周辺に住みはじめ、町になった。外敵の侵入を防ぐ名目で僧兵部隊もある。



DRAKKHEN
ドラッケン

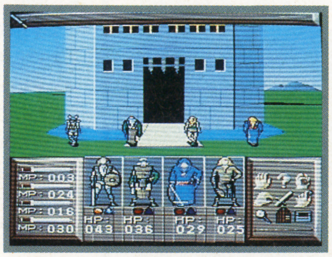
●ケムコ●4月下旬発売予定●￥8500(税込み)●8M(メガ)

驚異の360°スクロールを実現した難易度の高いRPG

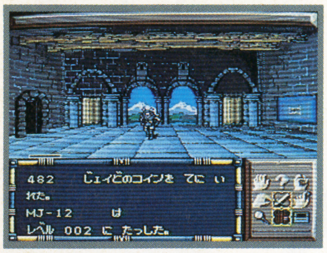
噂の3DRPG「ドラッケン」のスーパーファミコン上陸も、そろそろ秒読み段階に突入。現在、より良い操作系を模索中とのことらしい。期待したいところだ。

この作品は左右360°移動可能、しかも前方および後方にスムーズスクロールというシステムだから、事実上マッピングは不可能。星や太陽の位置から方角を割り出すなど、とにかく今までのRPGとは異っている。また、建物の中は画面切り換えのアドベンチャーゲーム風。ゲームを軌道に乗せるまでがかなり苦しい。この作品に関しては雑誌等の攻略記事に目を通しながらのプレイをおススメする。

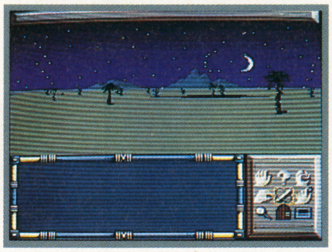
「イースⅢ」とは対極の位置にあると言っていいだろう。上級者向けだね。



↑建物の前。誰かひとりが中に入れればOKだ



↑建物の中はこんな感じ。キャラを操作しよう



↑夜の砂漠。月や星の位置から方角を割り出せ

DRAGONSLAYER
ドラゴンスレイヤー英雄伝説

●エポック社●発売日未定●価格未定●4M(メガ)

誰もが遊べるRPG、それがこの作品なのだ

「イースⅢ」に続いてファルコムのゲームがスーパーファミコンに移植されることになった。「ドラゴンスレイヤー伝説」である。こちらは、いわば正統派RPG。コマンド入力タイプと書いた方がいいか。

トップビュー、4方向スクロールするフィールド上を冒険していく。

ところで、「パソコンのRPGはマニアック過ぎる」と思っている読者の方もいると思う。だから、この「ドラゴンスレイヤー伝説」もパソコンからの移植と知って興味を失ったりしていないかな。確かにパソコンRPGはファミコンのそれに比べて遊びにくさや難易度の高さが目につく作品が多い。しかし、それだけではないのだよ。中には、このゲームのように「遊んでもらおう」という腰の低い作品だってあるのだからね。

「ドラゴンスレイヤー伝説」をひと言で説明するならば〝パソコンRPG業界のドラクエ〟。サクサクと進行し、最後までプレイヤーを飽きさせないように気を使っている。

「パソコンRPGなんて……」と思っている人は遊んでください。楽しめるから。

↓町だよ。まずは会話で情報収集。基本だね

←スポット処理などの演出もあるのだ

WIZARDRY V
ウィザードリィV

●アスキー●発売日未定●価格未定●8M(メガ)

SFCはパソコン版を越えられるのか?

言わずと知れた「ウィザードリィV」がスーパーファミコンでも登場。昨年発売されたパソコン版の評判もそこそこで、人によってはIの次におもしろいとも。

今回はシステム面で大きな変化が見られるのが特徴。順に解説していこう。

まず戦闘。武器に射程距離を持たせたことにより後列からの攻撃が可能になった。例えば弱いモンスターが4匹出現した場合、これまでのウィズでは魔法を使わない限り全滅させるのに2ターン必要だった。しかし、Vでは1ターンで済む。武器を揃えることによって数にも対処できるようになった壮快感を味わえる。

次に奇襲攻撃。盗賊および忍者は隠れることによって、次のターンに奇襲可能。通常よりも大きなダメージを与えられる。が、見つかると集中攻撃されることも。

続いて迷宮について。迷宮はこれまでの20×20マスではなく不定型に。サイズも妙にデカい。ワープや見えない壁、ベルトコンベアーなどのトラップや、発見しないと開けられないシークレットドアなどの要素が付加され、難易度が上がった。

NPCの存在も忘れてはいけない。NPC――ノンプレイヤーキャラクターとはこのウィズVでは迷宮内の住人として処理され、彼らから情報を得たり、物の売り買いなどをすることが可能。ゲーム進行上、重要なアイテムを持っていることが多い。

迷宮の中にはプールもある。場所によっては温泉だったり泉だったりする。そう、ここに潜らなくてはならない。しかも、キャラのSWIMの値以上の深さに潜らないことにはそれを上げることはできないのに、よく死ぬ。苦しいシステムだ。

呪文もかなり変わった。召換呪文とかバリアとか、浮遊の呪文なんてのもある。

セーブは今までのようにオートではなく、好きな時にセーブするタイプ。迷宮内でも可能。

さて、SFC版。基本的には完全移植。ただし、オートマッピングとメッセージのメモ機能がつくことになるようだ。使いやすいものになることを期待したい。

NPCとの会話方法はまだ未定とのことが、謎を残す意味で、単語レベルのものになると予想する。つまり「ファイナルファンタジーII」のような合い言葉ね。これなら誰でも遊べそうな気がする。

これも期待作の1つだ。

DIGITAL DEVIL STORY
真・女神転生

●アトラス●発売日未定●価格未定●8M(メガ)以上

今回は特殊合体があるらしいぞ。楽しみ！

人気ＲＰＧ「女神転生」シリーズの最新作「真・女神転生(仮題)」がスーパーファミコンで登場することになった。発売はナムコからアトラスへ変更。これでファミコン4大ＲＰＧと言われていたものが、そのままスーパーファミコンに移行したことになる。熱くなりそうだ。

では、ゲームの概要。３Ｄダンジョンと２Ｄフィールドのミックスは前作と同じ。テーマは「悪魔とは、神とは、そして人間の存在意義とは何か？」という重いもの。背景世界は近未来の地球。悪魔の徘徊する世紀末――どうやら前作のイメージを継承しながらも、より壮大なストーリーを目指していく方向なのだろう。

主人公は人間の少年。悪魔召還プログラムを駆使して悪魔を操る設定。ということは、プログラム＝アイテムで、ゲームが進んでいくと、どんどん強い悪魔を召還できるようになるわけか？

主人公の少年と共に冒険する少女もいる。彼女は魔法が使える。

パーティは最大８人までを予定。また、それに合わせてコンピュータ内にストックできる悪魔の数を増やせる。

３Ｄダンジョンはスーパーファミコンの機能を駆使したものになる予定。廃墟と化した建物の内部、薄暗い洞窟、魔界の迷宮など、美しくも不気味なグラフィックで雰囲気を盛り上げる。また、そのスクロールもスムーズで、リアルになりそう。

主人公の使うコンピュータも機能が充実している。先に書いた悪魔召還プログラムだけではなく、記憶させた経路を辿れるオートパイロットや、オートマッピング、戦ったことのある悪魔のステータスを知らせるデヴィルアナライザーなどなど。

もちろん、このシリーズの核ともいうべき「悪魔合体」も当然用意されている。前作では３身合体まで可能だったので今回は４身か、との噂もあったが残念。３身までとのこと。ただし、他に驚くべき特殊合体があるというから楽しみ。まさか、主人公や少女との合体とか、アイテムと悪魔の合体（合成？）とかなのかな？　何か気持ち悪いけど、楽しそうだ。

容量は８Ｍ以上（未定）というが、もうこの際だから好きにして(笑)。納得のいく作品に仕上がるといいよね。

DANGEON MASTER
ダンジョンマスター

●ビクター音楽産業●８月発売予定●価格未定

このおもしろさはプレイしてみないとわからないぞ

↑キャラクターのステータス。とても凝ってる

ＦＴＬというメーカーが創ったリアルタイム３ＤＲＰＧ「ダンジョンマスター」がスーパーファミコンに上陸！

ちなみに〝ＦＴＬ〟とはファースター・ザン・ライト（光よりも速く）の略で、常にリアルタイムのゲームを開発してゆくという姿勢から来ているのだそうだ。

さて、このゲーム、ただのウィズもどきだと思ったらバチが当たる。このゲーム性は本腰を入れて遊んでみなくてはわからないのだ。例えば、前方からモンスターがゆっくりと近づいてくるのが見えたとしよう。キミは逃げて敵を振り切ることもできるし、接近される前に物をぶつけてダメージを負わせることも、先に呪文を唱えることだってできる。これはシューティングゲームなどで感じるコンフュージョン（混乱）をＲＰＧに持ちこんだ意欲作なのだよ。

また、この３Ｄというのが曲者で、感情移入だけではなく、演出面でも素晴らしい効果を上げている点に注目したい。通路の角を曲がった瞬間に目の前にモンスターがいたら――どう、楽しそうでしょ？

ＳＦＣ版での期待はひとつ。マウスを付けてほしいことだ。やっぱりコントローラじゃ無理があると思うよね。ねえ。

↑モンスターとの戦闘。リアルタイムなのだ

おもしろいRPGで遊びたいのだ

駆け足ではあったが、スーパーファミコン用ＲＰＧ10本について最新情報、予想、あるいはぼくの個人的な希望を書いてきた。読み終わったキミは、どんな感想を持ったかな（え、文章がヘタ？　ほっといてよ)。ぼくはこれらの10本を非常に期待している。今ひとつ爆発的な盛り上がりに欠けるスーパーファミコンもこの10本がドカドカ発売される段階まで来れば、今以上のブームになるだろう。そろそろＲＰＧも下火だ、なんて言われながらも、やはりその存在は大きく、実際の話、ＲＰＧが出るまでスーパーファミコンは興味が沸かない、と言っている人だっているのだからね。

また、だから、これらのソフトがコケたりしてしまったらスーパーファミコンも危ないかもしれないぞ。〝商売〟というレベルでしかゲームを創らなかったメーカーがいくつかあっただけでファミコンに活気がなくなってしまったように、過剰なまでの期待が裏切られた時の気持ちは計り知れないであろう。

どうか、いいゲームを創ってください。ぼくたちにできることはソフトを買って遊ぶことだけだ。でも、いい加減に遊ばない。必死に遊ぶ。それだけは約束する。だから、いいゲームが欲しい。遊んで良かったと思えるゲームしか欲しくない。つまらないものはいらないよ。

スーパーファミコンは素晴らしいハードだ。が、それを活かすも殺すもソフト次第だということを忘れないで。

ぼくたちの期待を裏切らないで。

開発状況速報!!

SUPER FAMI-COM情報局

どじょっこもふなっこも目覚める春。そんな季節にふさわしく、今回は3、4月発売ソフトをたっぷりと紹介だ。ちなみにRPGは74ページで特集してるからそっちを見ておくれ。

シムシティ

■任天堂■4月26日発売■￥8000(税込み)

本家任天堂が送る、パソコンからの移植ゲーム!

パソコンゲームとして世界中でヒットした都市育成シミュレーションゲーム『シムシティ』。任天堂が移植を手掛け、スーパーファミコンソフトとして登場となった。

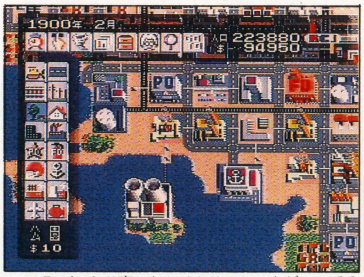
プレイヤーは市長となり、町を起こし、その町を発展させることがゲームの目標となる。土地の区画整理、税率の設定、市の予算組み、経済操作、犯罪防止、公害対策、災害対策などなど、市長の仕事は山ほどある。これらの諸問題をバランス良く解決しながら、わがままな住民達の意見にも耳を傾け、よりよい環境を作り、ゲームの中の住民達にとって住みよい町を作るよう努力することになる。

パソコン版は、真上から見下ろした画面でゲームが進行したが、スーパーファミコン版では、斜めから見下ろす画面でプレイすることも可能。また、パソコン版にはなかった、自分(市長)の家を建てることや、カジノを造ったりするイベントも盛り込まれることになった。

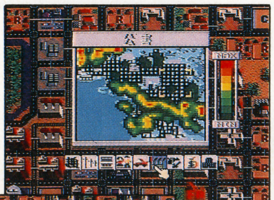
さらには、パソコン版では、前述したゼロから町を育てるモードの他に、災害で破壊された町を復興させるモードの計2つが用意されていたが、スーパーファミコン版にはそれ以外のモードもあり、より多彩な楽しみ方が可能になっている。ゴールデンウイークの長い休日を過ごすにはもってこいのゲームだろう。

←町が発展してきたら、空港を造るのも重要。その後の発展のポイントとなる

↑あなたが市民からどのように思われているかは、アンケート調査によって判断する。市民の行政側に対する批評は、常にシビアと相場が決まっている



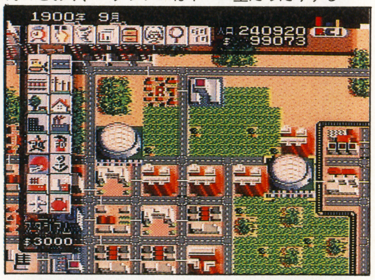
↑町がかなり育った。イカリのマークがついてるのが港。その左側に見えるのが発電所だ。ただし、臨海区域は常に公害に注意しなければならない



➡自分の町の状況を調べてみることもできる。公害はなるべく押さえよう

←人口密度を調べる。人口密度が高くなると地価は下がるが、治安が悪くなってしまうのが難

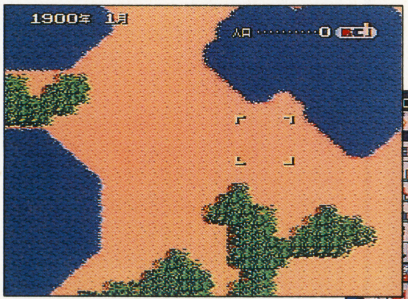
↓市民の心にゆとりを与えるのも市長のつとめ。スチジアムなぞを作って球団でも誘致しましょうか。ごらんのとおり、スタジアムはドーム型だったりする



大きくなる町を愛を持って見守る。ああ、育てることの美しさよ…

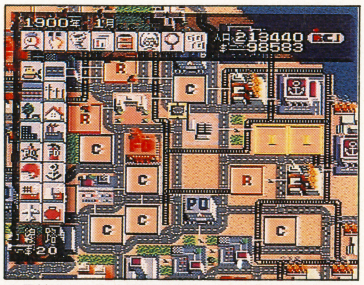
町を育てる第1歩は、まず、発電所を建設すること。そして、道路や路線を引き、住宅地区、商業地区、工業地区を建設する。その後も、バランスよく土地を各地区に割り振り、町が大きくなってきたら、港や空港を作って貿易を始めよう。また、住民がある程度増えてきたなら、スタジアムや遊園地などの憩いの場を作ることも重要だ。

これだけ色々なことに神経を使っているのに、下手なことをすると住民の指示を失い、人口はどんどん減ってしまう。いい町をつくるのは、とても大変なことである。でも、だからこそ、面白いのだけれど。



↑最初、そこは何もない荒れ地だった。ここに立派な町を造り上げるのがプレイヤーの使命。土地の形によって、町を造りにくい場合もある

↓で、最初に何をやるかというと、やはり発電所を建てなきゃならない。電気がないと町はいくらたっても機能しないからね



↑丹精込めて町を育てると、いつか努力がむくわれる。さらに町を発展させるべく、次々と町を整備してゆこう。町造りに、本当の終わりはないのだから

©1989 Will Wright and Maxis Software ©1991 NINTENDO

ダライアスツイン

■タイトー■3月29日発売■¥8500(税抜き)

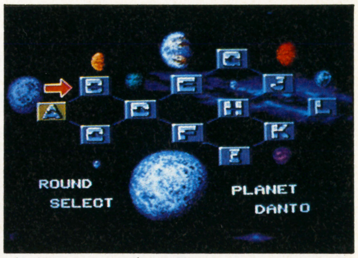
2人同時プレイが嬉しいシューティング、登場!

ゲームセンターで産声を上げ、その後も各種ハードに移植され続けたシューティングのビッグネーム『ダライアス』が、スーパーファミコン初の2人同時プレイが可能なゲームとして、さっそうと登場する。初心者のためのイージーモードも準備されており、さらには1回やられてもパワーアップはそのままで続けられるという親切設計になっている。

ゲーム内容はというと、ダライアスのシリーズを踏襲した、派手なパワーアップシューティングになっている。前後左右からめまぐるしく出現するザコキャラの編隊、ステージ最後に出現する大ボス、と、とことんダライアスのイメージを崩さないゲーム構成になっている。もちろん、ボスキャラはすべて海に関係した生き物だらけ。今回から登場する新キャラも、もちろん何体か準備されている。

ステージ数は、全部で12。それぞれが樹系図風に繋がっているので、クリアするには7ステージを突破すればいいことになる。ただし、容量の関係からか、どちらのルートを通ってもあまり変わらないステージと、同じボスキャラと対戦することになる分かれ目もある。

最後に、このゲームの特徴である2人同時プレイについてだが、1人でプレイするときと同じ数のパワーアップアイテムしか出現しないため、2人でプレイしたからといって、難易度が下がるわけではないので、そのつもりで。



↑バラエティーに富んだ面がたっぷり。ちょいとステージ数が物足りないという人もいるかな?

↑こいつが『縁側にトラックがつっこんできて家庭の安息がメチャクチャになったみたい』と称される最終ステージ。中ボスがこれでもかとばかりに出現してくる。無傷で突破できたら、あなたはきっとシューティングの天才です

➡ザコキャラの中ボスが同時に出現すると、かなり手強くなる。落ち着いて対処せねばならない

↑海の中でだって激しい戦いは続く。背景の美しさに見とれているヒマはない。ひたすら戦え!

➡一転、山岳地帯を進む自機。砲台がようしゃなしに攻撃してくる。下に潜り込んでやっつけろ!

⬅プレイヤーが最初に出会う中ボス、エンゼルフィッシュくん。可愛い顔してても、容赦なく攻撃してくる

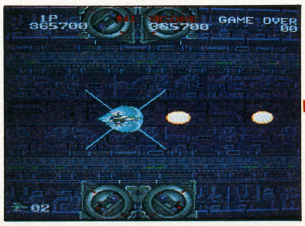
↑下から出現するミサイルもどき。こんなヤツにやられちゃイカンぜよ

より強く、よりたくましく。パワーアップしてこそゲームは楽しい!

ダライアスといえば、やはり魅力はパワーアップ。ある編隊を全滅させるとカプセルが出現し、それを取ればパワーアップする。カプセルの色によってショット、ミサイル、バリアの内のどれかがパワーアップする。ただし、ショットは何種類かあって、途中で変更することも可能。これも、あるカプセルを取ることで行う。

➡最初はこんなもん。ショットは弱いし、爆弾も放物線を描く

➡爆弾は4方向レーザーに変わり、ショットの威力も上がった

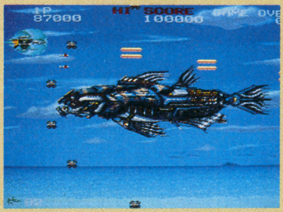


➡ここまで来ると、かなり強い。破壊しまくってストレス発散!

海の生物オンパレード。各面のボスを一挙紹介!!

海棲生物をボスキャラに据えるダライアスシリーズ。スーパーファミコン版では、魚類の比率が減り、その他の海の生き物、軟体動物や甲殻類が増えている。さらには、ここには載せていないが〝海棲類ではない海に関係する生き物〟までもが登場し、バラエティー豊かなボス群に色を添えている。え、その生き物とは何だ、だって? そのくらい自分で確かめなさいって。

▶シーラカンス◀

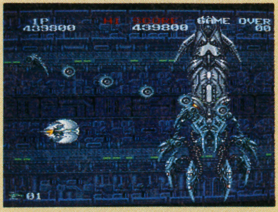


⬅最初に出会うボスキャラ。びびらずに、真っ正面で連射すれば楽勝のはず

▶エビ◀

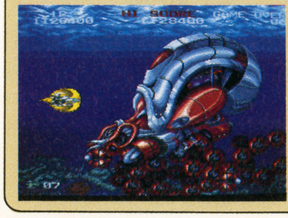
⬅まずハサミを爆破しないとかなり苦しむ。あとは頭をとことん狙えばいい

▶イカ◀



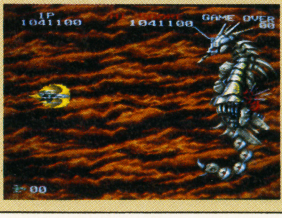
⬅手(足?)を伸ばして攻撃する。まずは手を壊して、後は下に回り込むのがよい

▶タコ◀



⬅こいつ、強いです。なかなか倒せません。もう一方のルートの方が絶対楽です

▶タツノオトシゴ◀

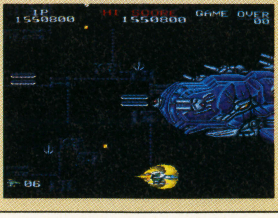


⬅おなかから子供を吐く時だけダメージを与えられる。それ以外はひたすら逃げろ

▶カメ◀

⬅小亀を吐いたり、レーザーを打ったりしてくる。でも、安全地帯があるのだ

▶クジラ◀



⬅海に関する生き物ならば、哺乳類だって堂々と登場するのだ。まいったか!

©1991 TAITO CORP.

ウルトラマン

■バンダイ■4月6日発売■￥7800（税込み）

あの国民的ヒーローが、僕等の所に帰ってきた

いまや、子供だけでなく、大人にまでファン層を広げた国民的ヒーロー、ウルトラマンが、スーパーファミコンに登場する。ファミコンでは不可能だった大きいキャラが画面狭しと動き回るアクションゲームだ。

ゲームは10ステージに別れており、各ステージは、当然3分のタイムリミット制。3分間で怪獣を倒さなければ即ゲームオーバーである。また、ウルトラマンのパワーゲージがゼロになっても駄目。ただし、何回かは復活できるのが現実の（？）ウルトラマンとはちょっと違うところではある。

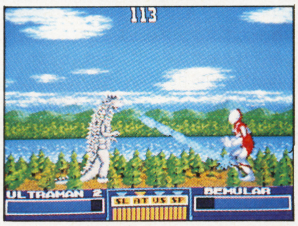
1つのステージに敵キャラは1匹だけ。下の写真で見てもわかるように、多彩な攻撃でダメージを与え、相手のパワーゲージがゼロになったところでスペシウム光線を撃ち込むと倒すことができる。ただし、敵の怪獣もこちらに負けず多彩な攻撃をかけてくるので、そう簡単には勝てないけれど。

そして、なにより感動的なのは、このゲームはＴＶシリーズのウルトラマンをとことん再現していること。音楽といい、ウルトラマンの動きといい、怪獣と戦う舞台といい、ＴＶシリーズとほぼ同じである。

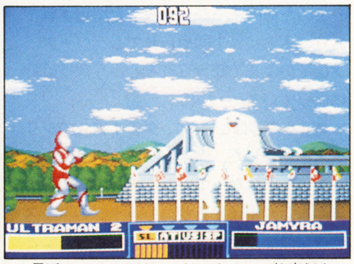
なお、アーケード版の『ウルトラマン』も、バンプレストより同日に登場となる。

↑テレビと同じように拡大する。マニア大喜び

→スペシウム光線以外にも、離れわざは色々とあるのよ



↑第1面は対ベムラー戦。口から光線を吐く攻撃が特徴である



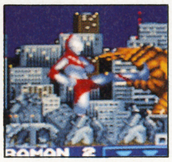
↑最近のジャミラはM・ジャクソンの物真似をする……わけじゃなく、光線を避けているだけ

←敵を攻撃して体力をゼロにしてからスペシウム光線を撃つのが唯一の必勝法なのです

マニア狂喜乱舞、オジサン嬉し涙。懐かし過ぎるアクションの数々!

ウルトラマンというと、いかにもぬいぐるみに入った人間の、ちょっとギクシャクした動きが印象的。このゲームは、そんなウルトラマン独特の動きを再現してくれて嬉しくなってしまう。というわけで、いかにも、のウルトラマンらしいアクションの数々。とくとごらんあれ。

←バナナの皮で転んだわけじゃなく、敵の攻撃を受けたところ

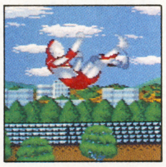


←キック。やはり一番よく使用する技。からぶりすると恥ずかしい

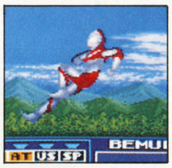
←接近戦のときだけ有効なチョップ。あまり使わないことでしょう

←忙しいときは、ウルトラマンだって走る。いっちに、いっちに!

←足は肩幅。両手を広げ、腰を落とす。運動の前は中腰が基本です



←ジャンピングニーパットではなく、これも攻撃を受けたところだ



←跳び蹴り。ジャンプ後にキックするのだが、かなり難しい技なのだ

←これが攻撃の基本のパンチ。応援団のマネをしているのではない

←怪獣を持ち上げる。まだ若いから、ぎっくり腰にはならない

←しゃがむときも、カッコよく決めよう。手は腰で、胸を張るのだ

BIG RUN

■ジャレコ■3月20日発売■￥8700（税抜き）

アフリカの大地を駆け抜ける壮大なラリーゲーム!

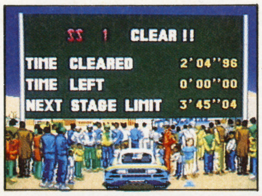
正月にパリを出発。地中海を抜けて、リビアの首都トリポリへ。そこからアフリカ北部の砂漠地帯を駆け抜ける。そんな壮大なラリーをブラウン管で再現したのがこの『ＢＩＧ ＲＵＮ』だ。

ゲームは、まずスポンサー選びから始まる。スポンサーによって、車のポテンシャル、予備パーツの数、そして資金がそれぞれ違う。スポンサーを選び終えたら、次はナビゲーター、サポート、メカニックなどのスタッフを雇う。有能なスタッフほど、とうぜん金がかかる。そして、あまった金は、ゆく先々で足りなくなったパーツを買う資金にとっておくことになる。

ゲームは10のステージから構成されており、それぞれのステージには制限時間が設定されている。それを過ぎるとゲームオーバー。ただし、時間内にゴールすると、余り時間は次のステージの制限時間に加算される。こうして、最後まで制限時間を越えずにゴールすればゲームクリアとなる。

ただし、過酷な自然条件の中を走るので、エンジンを始めとするパーツは、すぐに痛んでしまう。そのため、予備パーツをある程度積み込んで走ることになるが、パーツには重量設定がある。大量に積み込むと安全ではあるが、スピードが落ちることになる。ここらへんのバランスを考えないでゲームに臨むと、まずクリアできないようになっているので注意しよう。

↑各ステージの前に出てくるデモ画面。ゴールまでは、大陸を横切らないといけないのがわかる

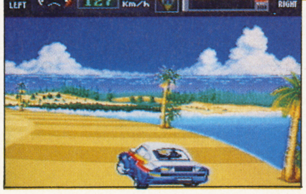


←ステージクリア時の残りタイムは、次のステージの規定時間に足してもらえる。そりゃあ嬉しいもんです

→ジープとの熱いバトル。当たり判定があまいので、スリ抜けたりもする

↑スタート直後、トリポリ市内をひたすら南へと走る。取材のヘリコプターが上空を横切ったりもする

←豪快にジャンプ一発。気持ちよく跳ねてるように見えるけど、着地の衝撃は大きい。なるべくやめよう



←最終ステージは、海岸線を横目に走る。気持ちいい

©TSUBURAYA PROD. ©BANDAI 1990 ©1991 JALECO LTD.

遥かなるオーガスタ

■T&Eソフト■4月5日発売■¥9800（税抜き）

トッププロより一足先にオーガスタを楽しむ贅沢

世界の一流ゴルファーが集う、本物のマスターズトーナメントを直前に控えた4月5日、スーパーファミコンでは『遥かなるオーガスタ』が発売となる。世界のトッププロ達が悪戦苦闘するオーガスタ・ナショナルを完全に再現したこのゲームで、我々は彼等より一足先にマスターズの気分を味わえるというわけだ。

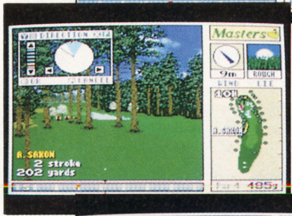
このゲームは、家庭用ＴＶゲーム初の完全３Ｄゴルフシミュレーション。今までの、見た目は３Ｄだけど実は適当、というゴルフゲームとはわけが違う。どこへ打ち込もうが、ボールの止まった地点から見た風景が画面上に映し出されるのだ。もちろん、そのままグルリと360度を見回すこともできるし、さらには視点を上げてコースを見下ろすこともできる。

ショット方法は、まずメーターで力を決定し、その後でボールのどこを叩くかを決定する２段がまえ。ボールの上を叩けば低い球が打てるし、下を叩けば高く、バックスピンのかかった球を繰り出せる。もちろん、クラブを選択したり、フェードやドローを前もって選択することも可能だ。

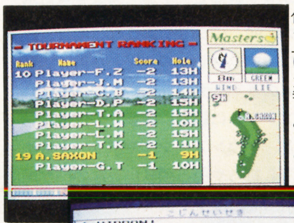
プレイデータは常にセーブされており、スコアはもちろん、パーオン率、平均パット数、最長ドライブなどのデータが残り、いつでも確認できるようになっている。しかも、スコアによってハンディが変動し、自分の実力の上昇具合を確認できるようにもなっている。

↑グリーンの傾斜は網目模様で表示される。キャディーのアドバイスは気安めにしかならない

→ティーショット直後のワンカット。美しいコースの中を、白いボールは飛ぶ

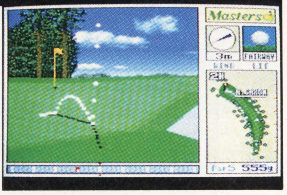


←ボールがどこにいこうとも、そこから見た風景が映し出される

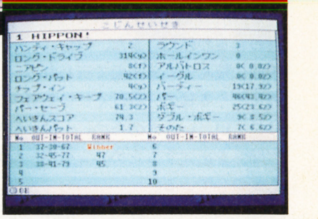


←トーナメントモードでプレイすれば、自分の順位を上げる楽しみもある

↑左のメーターで強さを調節。ボール上の赤い点で飛び出し角度を決定。慣れるまでが難しい



→ストロボ機能を使うと、こういう表示になる。ボールの動きが一目瞭然



→すべてのプレイは、データとして残る。いいかげんなプレイはできない

女神が微笑み、魔女が笑う。魅惑のコースをいくつか紹介しよう

オーガスタ・ナショナルは、ゴルファーなら１度はプレイしてみたい名コース。完全な会員制のため、たとえ大統領といえどもそうプレイすることはできない。ここでプレイすることだけを夢見てゴルフ記者になった人もいるほどだ（マスターズトーナメント開催後、プレス関係者は抽選で何人かプレイすることが許されるから）。

オーガスタ・ナショナルの特徴は、その美しいコース外観と、しかし一歩間違えると悪魔が微笑むと言われるほど難しいコースレイアウトにある。これが、ゴルファーの心をとらえて離さない、オーガスタの魅力なのである。

さて、それでは、世界一美しく、そして世界一難しいと言われるマスターズの、名物ホールをいくつか紹介してみよう。

13番ホール

ツツジ

距離はないものの、グリーン手前のクリークが２オン狙いの冒険を阻む難ホール。第２回のマスターズトーナメントで、ジーン・サラゼンがここで奇跡的なダブルイーグル（パーより３打少ないこと）を成し遂げ、逆転優勝したのはあまりに有名。

←左の林ギリギリを狙う勇気があれば、２オンが可能になる

15番ホール

タチバナモドキ

距離的には十分２オンを狙えるが、グリーンの前後にウオーターハザードが待ち受けるため、追い風などの有利な状況でなければ勝負をかけるには勇気が必要。ちなみに、本当のマスターズでは２打目をきざみ、３打目でピンを狙う人が大半を占める。

←向かい風で２オンを狙うのは大変。安全策を取るべきかも？

16番ホール

ハナズオウ

フェアウエイのあるべき地域がすべて池になっている、世界一美しいと称されるショートホール。グリーンは池にむかって傾斜しており、奥からのパットは少しでも強いとそのままボールが池に吸い込まれる。ゲームではそれほどシビアではない。

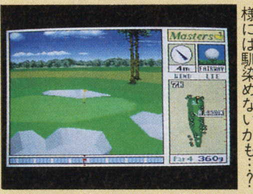
←池ポチャは災難だけど、奥のバンカー直撃するともっと大変

今春発売ソフトについての雑感

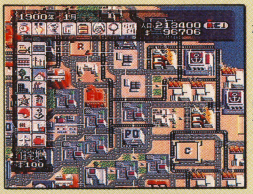
1991年に入ってからしばらくの、寂しいばかりのソフト供給事情も解消され、またコンスタントにニュータイトルが登場するようになってきた。この３、４月に発売されるソフトは計６本。高年齢層を狙ったソフトが集中した観があるが、まずまずバラエティーに富んだソフトが揃ったと言える。これからも、このくらいのペースでソフトが出てくるとユーザーも納得するのではないだろうか。

ただ、悲しいことに、高品質のソフトばかりが登場していた時代は瞬く間に終わってしまった。これからは、ユーザーそれぞれの厳しい選択眼が必要になるようだ。

←アーケード版のノリの良さはどこへ行ったの？　スピード感も全然ないぞ。のんびり走るのが好きな人はいいかもしれないけど…



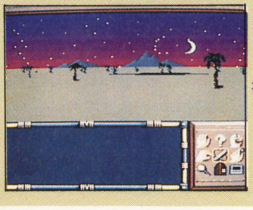
←実際のゴルフに興味を持っている人には絶対のオススメ品。ただ、ゴルフののんびりしたリズムが、お子様には馴染めないかも…？



←パソコン版はあまりにも有名。それを任天堂がアレンジ。こいつあ期待度大だ。ゴールデンウイークは町造りがトレンドになる？

←シューティングゲームとしてはなかなかの出来。ただ、シリーズの新作という枠にとらわれすぎたのか、オリジナル要素には欠ける

←ノスタルジックな気分になれる、不思議な味を持つゲーム。６つのボタンをフルに使用するので、慣れるまでが大変ではある



←ＳＦＣ初のＲＰＧとして期待したいところ、ただ、まだサンプルロムが届いていない。批評は次号で、ということで勘弁してね

©T＆Eソフト

その他のソフトの開発状況

スーパープロフェッショナルベースボール(仮)

■ジャレコ■5月上旬発売■価格未定　メーカー発表完成度90%

スーパーファミコン初の野球ゲーム！

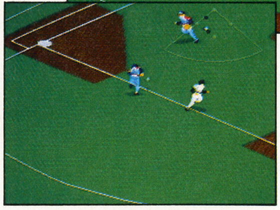
ジャレコからリリースされるスーパーファミコンソフト第2弾は、リアルなグラフィックで迫る野球ゲームだ。ファミコンの『燃えプロ'90』のシステムを受け継ぎ、さらにパワーアップしての登場となる。

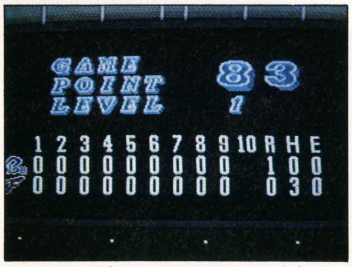
ゲームの基本画面はプロ野球中継のそれと同じアングルに設定。数多くの球種を操る投手と、ダウンスイングやアッパースイング、流し打ちや引っ張りが可能のバッターとの対決が、TV中継と同じアングルで行われるわけだ。また、守備は、ボールが手前に飛んでくる画面で行われる。そして、飛んでくる球の一番近くにいる野手でわかりにくいという人のために、球と野手の位置関係を把握するためのレーダーシステムも完備している。

1人プレイのときは、試合後にプレイ内容が100点満点で採点され、自分の実力が把握できるようになってあり、採点後には上達のためのアドバイスもしてくれる。もちろん2人対戦プレイも可能なので、友達と勝負して楽しむこともできるのだ。

←いかにも、プロ野球中継のアングル。この画面でゲームが進められる

→打たれると、この画面に。守備側から見たアングルになるわけやね


←球場の広さえもがリアル志向。こりゃあ、なれるまでが大変そうだ…



↑試合後に、プレイヤーの行ったゲーム内容によって採点が決定する。いい試合しなくちゃだわ

がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～

■コナミ■6月発売■価格未定　メーカー発表完成度50%

2人協力プレイ充実のアクションゲーム

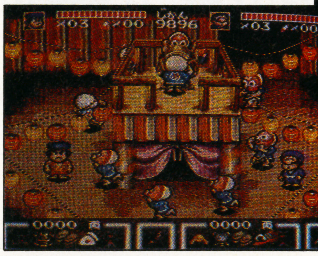
コナミから登場するゴエモンシリーズの最新作『がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～』は、2人同時プレイに色々と工夫を凝らしたアクションゲーム。

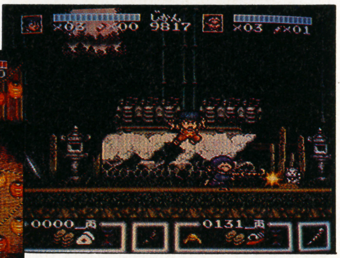
ゴエモンとえびす丸の今回の目的は、行方不明になったゆき姫を探すこと。その途中で起こる事件やイベントを解決しながらゲームを進めてゆくのだ。アクションゲームが苦手な人でもクリアできるように、ゴエモンやえびす丸が、一発逆転できる特殊攻撃を身につけることができるようになっている。

また、2人同時プレイには2種類のモードがあるのも特徴だ。1つは普通に2人がそれぞれのキャラを操る同時プレイモード。そしてもう1つは、ゴエモンとえびす丸がおんぶをしあってプレイする協力モードだ。おんぶした方が移動などのキャラ操作を担当し、おんぶされた方が攻撃面を担当するという、二人羽折りさながらのゲームが楽しめるようになっている。

→いろんな所を旅する2人。ここは道後温泉。ひと風呂浴びてくか！

←グラフィックは、さすがに美しい。ハよドの力ってやつですか、やっぱ


→踊る阿呆に見る阿呆。同じアホなら、いっそプレイしてしまえ！


↑2人同時プレイがさらに楽しくなるのが、スーパーファミコン版のゴエモンなのだ

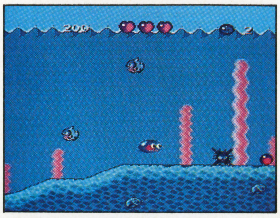
ジェリーボーイ

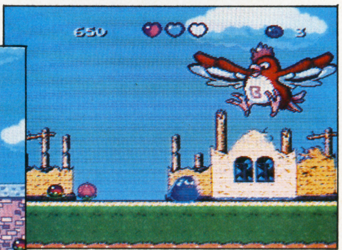
■CBSソニーグループ■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度85%

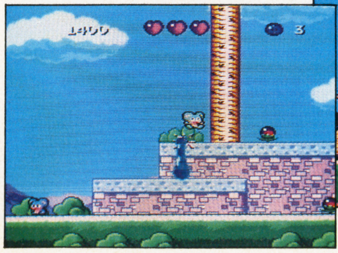
飛んで跳ねて伸びて縮むぞスライムくん

スライムを主人公とする異色アクションゲーム『ジェリーボーイ』。体を伸ばしたり、横にひしゃげたりして攻撃することが特徴、と言い続けてきたが、今回やっと体を変形させた主人公の写真が届いたので、さっそく紹介しよう。また、半透明の体の中にボールを蓄え、それを吐き出して攻撃する写真もあるので、じっくり見てほしい。

現在の開発状況としては、基本的なアクション部分の開発は終わり、色々なステージを入れる段階になっているとのこと。このペースで開発が進めば、夏前には発売できるようになるとのこと。オリジナルゲームを待っているユーザーは、もうしばらくの辛抱だ。


←舞台は海の中へも展開する。体の中にボールを持っているのが見えるでしょーか？


↑んでもって、こいつが1面の大ボスだ。それにしても、どーやって倒すのかしら？


→このように、体を伸ばして敵を突く。で、やっつけるのです

エリア88

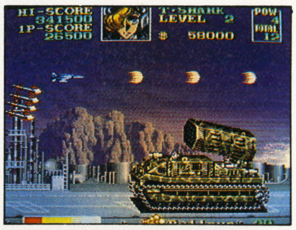
■カプコン■発売日未定■¥8500(税抜き)　メーカー発表完成度50%

砂漠に嵐を巻き起こすシューティングだ

カプコンから登場する横スクロールシューティング『エリア88』。原作となるマンガは、戦火の絶えない中東を舞台に生きる雇兵部隊を描いたもの。そのシチュエーションはそのままに、TVゲームへと仕上げたのが、このゲームである。

プレイヤーはマンガの登場人物である3人、シン、ミッキー、グレッグの中から1人を選び、その愛機を駆ってゲームに臨む。ステージ数はまだ決定していないものの、10を越すことは間違いなく、その中には原作に登場した作戦をベースにしたものもあるらしい。他にも、サキやマッコイさんのような、ファンなら御馴染の人物も登場する予定である。

↑砂漠を拠点にする敵を航空機で攻撃。おお、すごくタイムリーなゲーム内容。…やばいか？



→戦闘機と戦車の比率がちょっとスゴイ。こりゃ手強そうだ

←この人が指令官のサキ、視力がやや弱い、とは原作の設定

©1991 JALECO LTD.　©1991 KONAMI　©CBSソニーグループ／©GAME FREAK
©DAIPRO／©小学館／©CAPCOM 1991

バトルドッジボール

■バンプレスト■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度50%

ボールを武器に戦うヒーロー達！

バンプレストから、おなじみSDキャラクター達と、今回から新しく新登場のCBキャラクター（マジンガーZと、その仲間達はこう呼ばれる）を使用したスポーツゲームが発売となる。何チームかに別れたヒーロー達が、今回はドッジボールで対決だ。とはいえ、スポーツと言うよりは、ボールを武器にしたケンカみたいな物だと思ってくれればいい。

当然、2人対戦プレイも可能。さらには、RPGモードという、物語を進める中にドッジボールの試合を織り込んだモードもあり、1人でも楽しめるよう工夫されている。

←暖かな陽射しの中でドッジボールをする健全な子供達(?)。バックが未来風なのよね

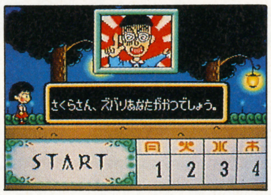
←かと思えば、舞台は宇宙へと移る場合もある。いやはや、元気な子供達だよなー

ちびまる子ちゃん ごきげん絵日記

■エポック社■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度10%

まるちゃんの1年をゲームにしたら

今や国民的アイドル（？）となった『ちびまる子ちゃん』が、4人同時プレイ可のボードゲームとなってスーパーファミコンに登場。まるちゃんの毎日をゲームにしたこの作品は、365日分ものイベントが入っており、まるちゃんの1年を楽しめるように作られている。



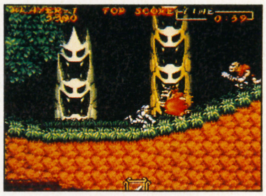
←講談社漫画賞受賞、レコード大賞獲得、紅白出場と話題の絶えないまるちゃん、ゲームに堂々の登場！

超魔界村

■カプコン■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度50%

アーサー活躍の日はまだ遠いのか？

カプコンのスーパーファミコンソフト第3弾、に決定している『超魔界村』。魔界村シリーズの続編、高難易度のアクションゲームになるとのことである。アクションのみならず、魔法もかなりパワーアップしているとのことだが、詳しいことはまだ秘密にされている。



←ゲームが作られていることは確実なのだが、いまひとつ新情報がない。どうなっているのか？ 不安…

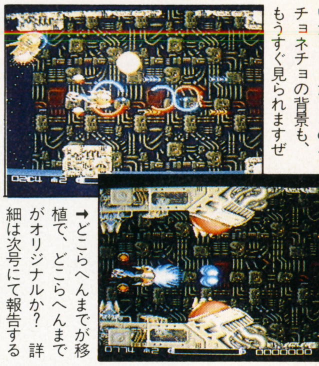
スーパーR-TYPE

■アイレム■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度90%

登場が待たれるシューティングゲーム

ゲームセンターからの根強いファンを持つ『R-TYPE』。スーパーファミコン版の開発も大詰めに入ってきたようだ。すでに全ステージがとりあえず完成し、ひとまずおりゲームをプレイすることができるようになっているらしい。

ただし、初心者のためのイージーモードなどの難易度設定や、ゲーム全体を通してのバランス調整などに、まだ時間をかけるとのことであり、発売日などはまだ未定のままである。とりあえず、完成はかなり近いとのことではあるので、ファンはもう少し辛抱して待っていよう。



←みなさん、お待たせいたしました。このネチョネチョの背景も、もうすぐ見られますぜ

←どこらへんまでが移植で、どこらへんまでがオリジナルか？ 詳細は次号にて報告する

雷電伝説

■東映動画■発売日未定■価格未定

東映動画は、アーケード版として作られた縦スクロール型のシューティングゲームを、スーパーファミコンで登場させる。ショットとBOMBを駆使して、全8面を突破するゲームだ。2人同時プレイが可能なこのゲーム、アーケード版にはなかった複数のエンディングや、5段階の難易度調整などが予定されている。

北斗の拳5

■東映動画■発売日未定■価格未定

東映動画からもう1本。原作マンガはとっくに終わっても、まだまだ根強い人気を誇る『北斗の拳』のスーパーファミコン版が登場する。ファミコン版の4と同じようなスタイルのRPGになる予定。原作マンガのシナリオを書いていた武論尊氏をゲーム制作のスタッフに加え、開発中とのことである。

ポッパーズ

■サン電子■発売日未定■価格未定

サン電子で開発が続いている『ポッパーズ』。ゲームシステムは、サイドビューのアクションゲームに決定。基本的に横スクロールするステージを主人公が進むスタイルのゲームになっている。開発状況としては、ようやくステージごとのマップのプログラムが始まったところだが、画面写真などのリリースはまだ先になる見通しだ。

スーパーノヴァ

■コピアシステム■発売日未定■価格未定

コピアシステムが開発を進めている、スーパーファミコンならではの綺麗なグラフィックを使用する3Dシューティングゲーム『スーパーノヴァ』。現段階では、企画がスタートしたばかりということであり、プログラミングなどの実質的な開発はまだほとんど行われていない。発売までにはかなりの時間がかかりそう。

初段・森田将棋

■セタ■発売日未定■価格未定

スーパーファミコン初の思想型ボードゲームとして期待されている『初段・森田将棋』。ファミコン版よりも思考ルーチンが強化され、かなり手応えのある将棋ゲームに仕上がる予定とのこと。また、スーパーファミコンならではの速い処理速度により、コンピュータ側の思考時間がかなり短くなる見通しである。

ラグーン

■ケムコ■発売日未定■価格未定

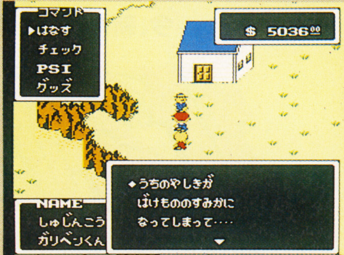
ケムコのスーパーファミコン第3弾は、これまたパソコン版からの移植ゲームになる。トップビューとサイドビューの両方でゲームが進行するアクションRPGだ。ゲーム内容に大幅な変更はないものの、スーパーファミコン用にいくつかのアレンジが加えられる予定。ただし、まだ企画が動き始めたばかり、というところである。

今後のスーパーファミコンソフトの動きは？

ようやくタイトルが充実してきたスーパーファミコンソフト事情。飛び込みの発表だったり、特に新しい情報がなく、情報局ではあえて取り上げなかったソフトについて言及する。

まず、任天堂の『MOTHER2』。制作が進行していることは間違いないが、それ以外の情報はない。また、同じく『新・ゼルダの伝説』も、不気味な沈黙を守っている。あと、CBSソニーグループの『白熱プロ野球ガンバリーグ』、イマジニアの『プロサッカー』など、層の薄い観のあったスポーツ物も徐々に顔を出し始めた。

今後の流れとしては、ビッグタイトルの続編を含め、一度RPGの発売ラッシュを迎えることになりそう。スーパーファミコンは、他ハードに比べ、ソフト1本当たりの価格が高く、どのソフトも大量に売れるという状況は考えにくい。このことから、今までにない激しい生き残り競争が行われることは必至。はたして、どのソフトが生き残るのだろうか？

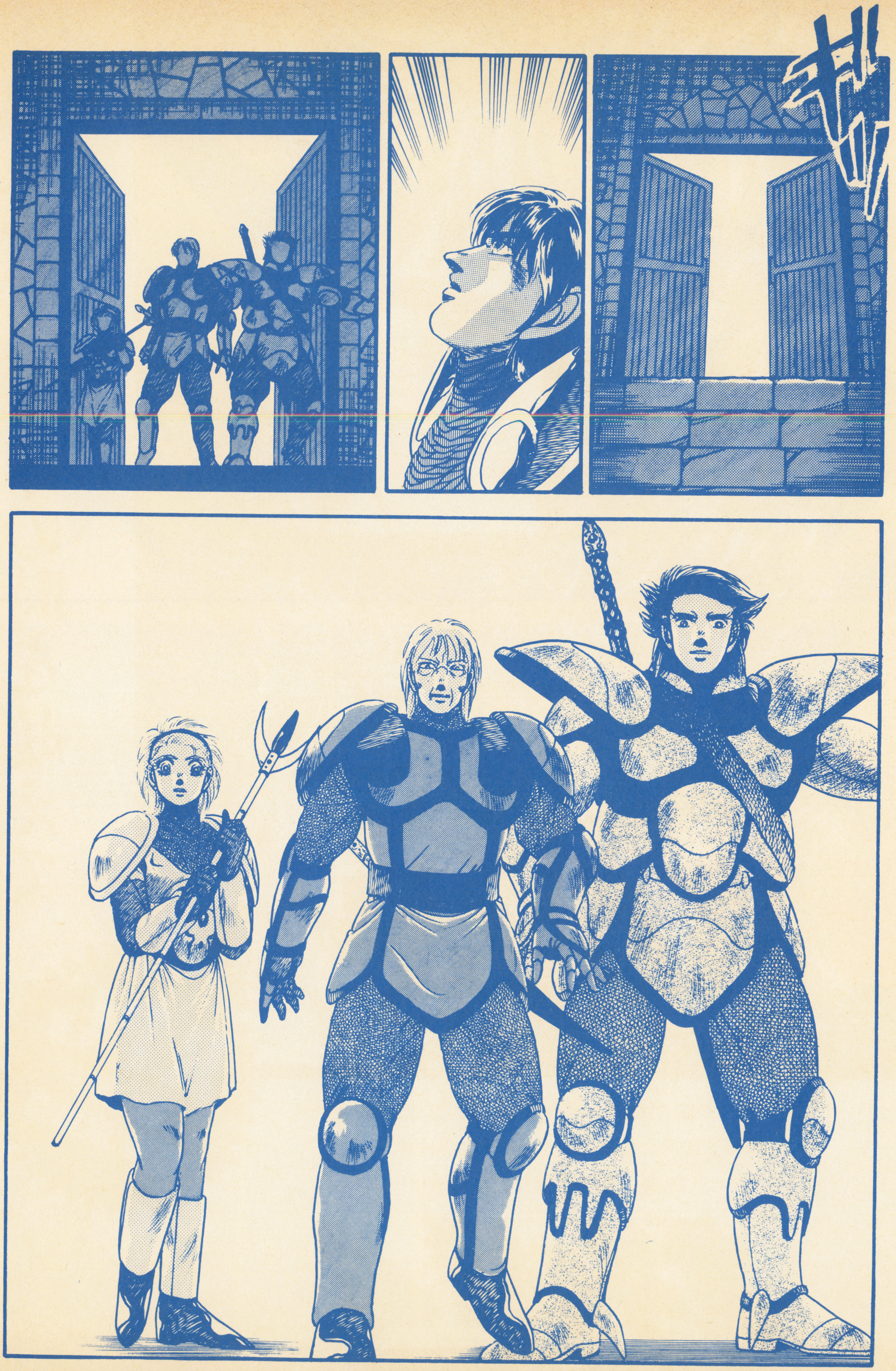


↑とうとう、任天堂もRPGの嵐の中に話題作を投じる（写真はファミコン版・MOTHER）

↑続編や移植のRPGばかりが目立つ中、ガデュリンは唯一のオリジナルRPGになっている

©創通エージェンシー・サンライズ／©石森プロ・毎日放送・東映／©円谷プロ／©ダイナミック企画／©BANPRESTO
©S.M／C／N.A ©CAPCOM 1991 ©IREM CORP

任天堂 ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY
北斗二千年の時を超えて
最強の伝承者、現わる!!
RPG
第2弾!!
監修:武論尊
ケンシロウ去りし今、世は再び混迷の時代へと向かった…
北斗神拳は途絶えるのか!? 伝承者は現われるのか!?
今、新たなる伝説が始まる………
北斗の拳4
七星覇拳伝 北斗神拳の彼方へ
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1991年3月29日発売予定 TDF-97 希望小売価格(消費税抜き) 6,500円
東映動画株式会社・映像事業部〒160東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



次号(5月号4月4日発売に続く!!)

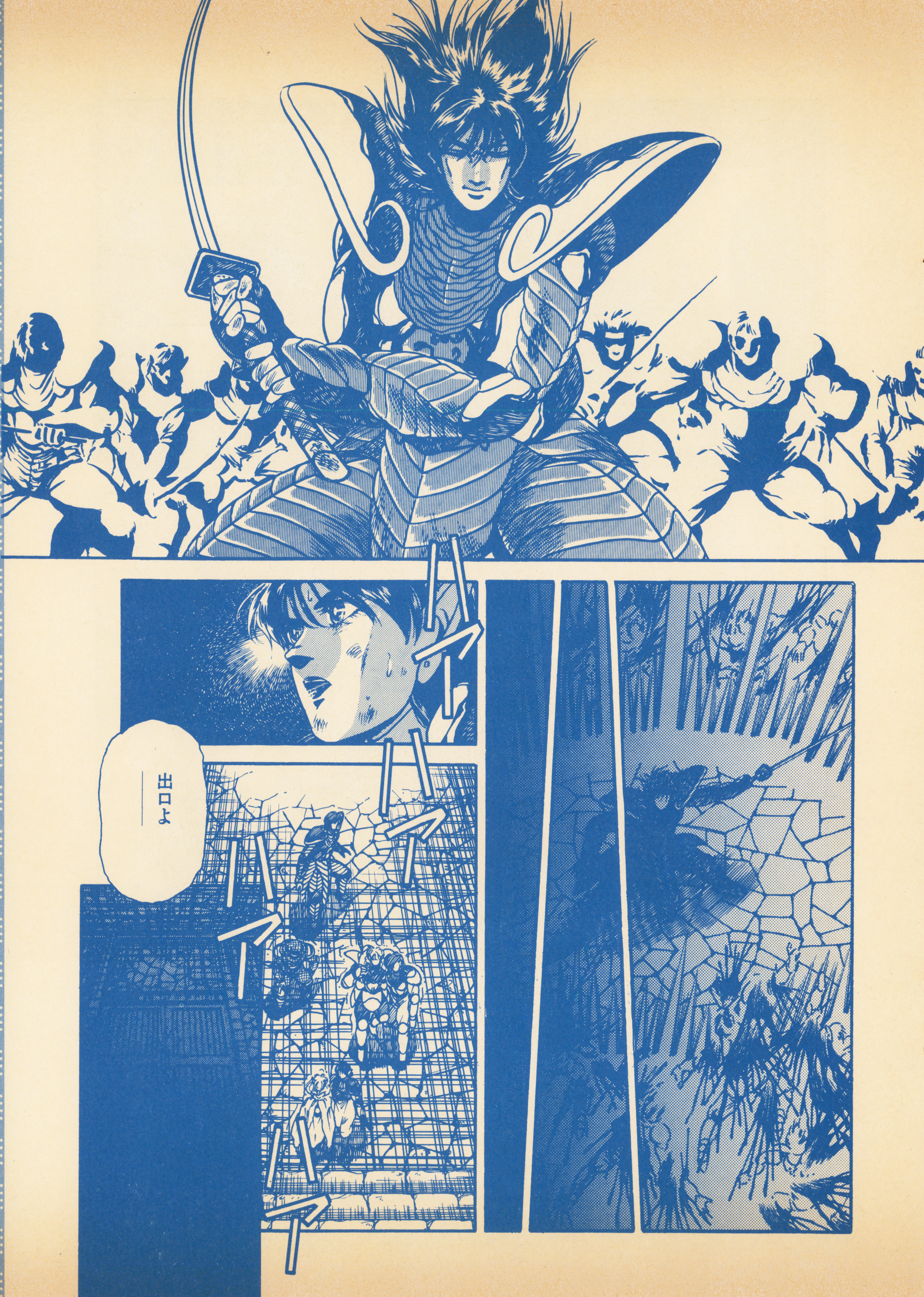
星占い&おまじない BYまどみ

†おひつじ座(3・21～4・20) 頭がシャキッとして、何事にも意欲的にトライできます。勉強OK、ゲームOK、もちろん女のコのこともどんどん口説いてみて。はっきりノーをもらったら、メゲずに次に行くこと。意外なところにキミを想ってくれるかわいいコが居るわ。とにかく行動あるのみ。口説き文句を決めるには、言いたい事を紙に書いて何度も読み、覚えたら家を出る前に燃やしましょう。その場でトチッても、結果は悪く出ません。

愛情◎金運○勉強○遊び○体力△友人○

星占い&おまじない BYまどみ

↑おうし座(4・21〜5・21) 何となく気の晴れない毎日ですが、下旬から、女のコの運だけはよくなってきます。今までふり向いてくれなかったコがやさしい言葉をかけてくれたり、意識していなかったコからそっと告白されたり。ボーっとしていないで、しっかりチャンスはつかみましょう。友人とは誤解のないように、よくお話ししていくようにね。どんよりした気分を追い払う方法。フタ付きの小ビンに向かって思いきりグチを言ったらフタをしてポイ! 愛情○金運△勉強×遊び△体力×友人△



星占い&おまじない
BYまどみ

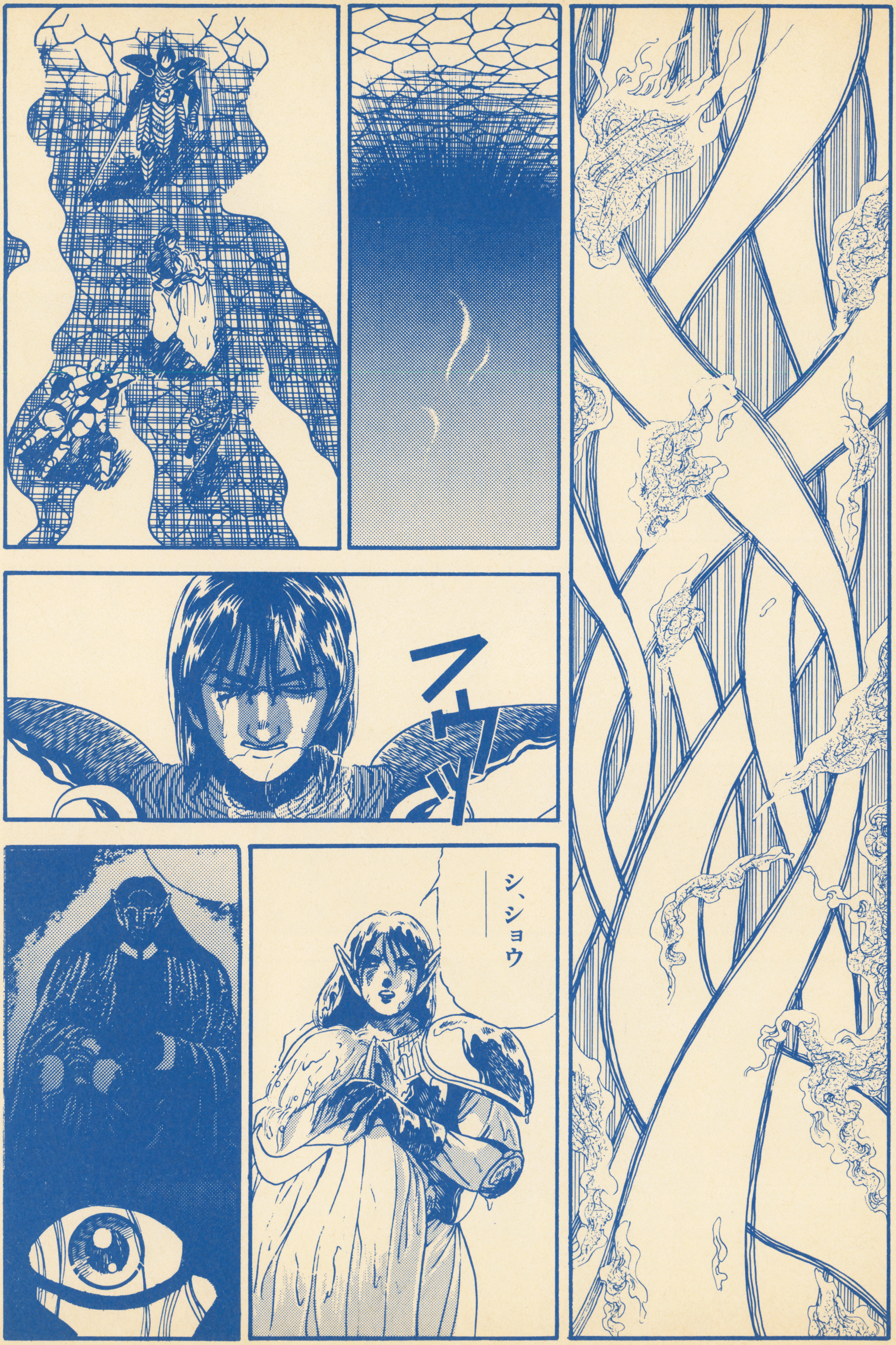
ふたご座（5・22～6・21）エネルギッシュに活動できる時…なのはいいんだけど、カッカしすぎてけんかをしたり、無理をしてケガをしたりしないように注意してね。かぜもひきやすいわ。今月は友達運が最高。友のやさしい心使いに触れて、思わずホロリ、なんてね。それから男女とりまぜて大ぜいの友達とワイワイやるのも楽しそうよ。ケンカやケガから身を守るおまじない。6本のナイフを絵に書いて、枕の下に入れて眠ります。6日続けて。

愛情△金運△勉強○遊び○体力△友人◎

星占い&おまじない BYまどみ

↑かに座(6・22〜7・22) 勉強運が最高。何かに興味を持って追求していくと、おもしろいようにナゾが解け、もっともっと勉強したくなります。それはいいことなんだけど…自分の世界にのめりすぎると恋愛運にひびいてきそう。特に彼女のいるキミは要注意。しっかりサービスしておかないとフラれそうな気配です。彼女がいないキミは来月まで待ってね。勉強と恋愛を両立させるには、勉強を始める前と終えたあと、彼女の名前を10回ずつ書いてね。

愛情×金運×勉強◎遊び×体力×友人○



星占い&おまじない BYまどみ

♌しし座(7・23〜8・22) 7月生まれのキミは、とにかくマジメに努力してください。ちょっとでも気を抜くと、足をすくわれるハメに。その他のしし座君は、まあまあの運勢です。女のコにもなかなかの人気。ホワイト・デーはしっかりマークしましょう。義理チョコから新しい恋が芽ばえるかも。学校や家庭でおもしろくない思いをする可能性があります。反省の材料にして。チョコのお返しはキャンディーに、まっ赤なバラを添えましょう。

愛情○金運○勉強△遊び○体力×友人△

星占い&おまじない BYまどみ

↑おとめ座(8・23〜9・23) 気分が落ちつかず、ちょっとした事にもイラつきやすい今日このごろ。特に目上の人や、長いつき合いの彼女なんかとは、やり合わないようにしてください。ちょっとしたケンカが重大なミゾに発展してしまいそうよ。彼女のいないキミには、アバンチュール運が！ ふとしたきっかけで知り会った女のコといきなり最後まで…なんて大いにありそう。大切な人とお別れしないおまじない。第2ボタンに赤い糸を巻きつけて。愛情△金運△勉強×遊び×体力×友人×

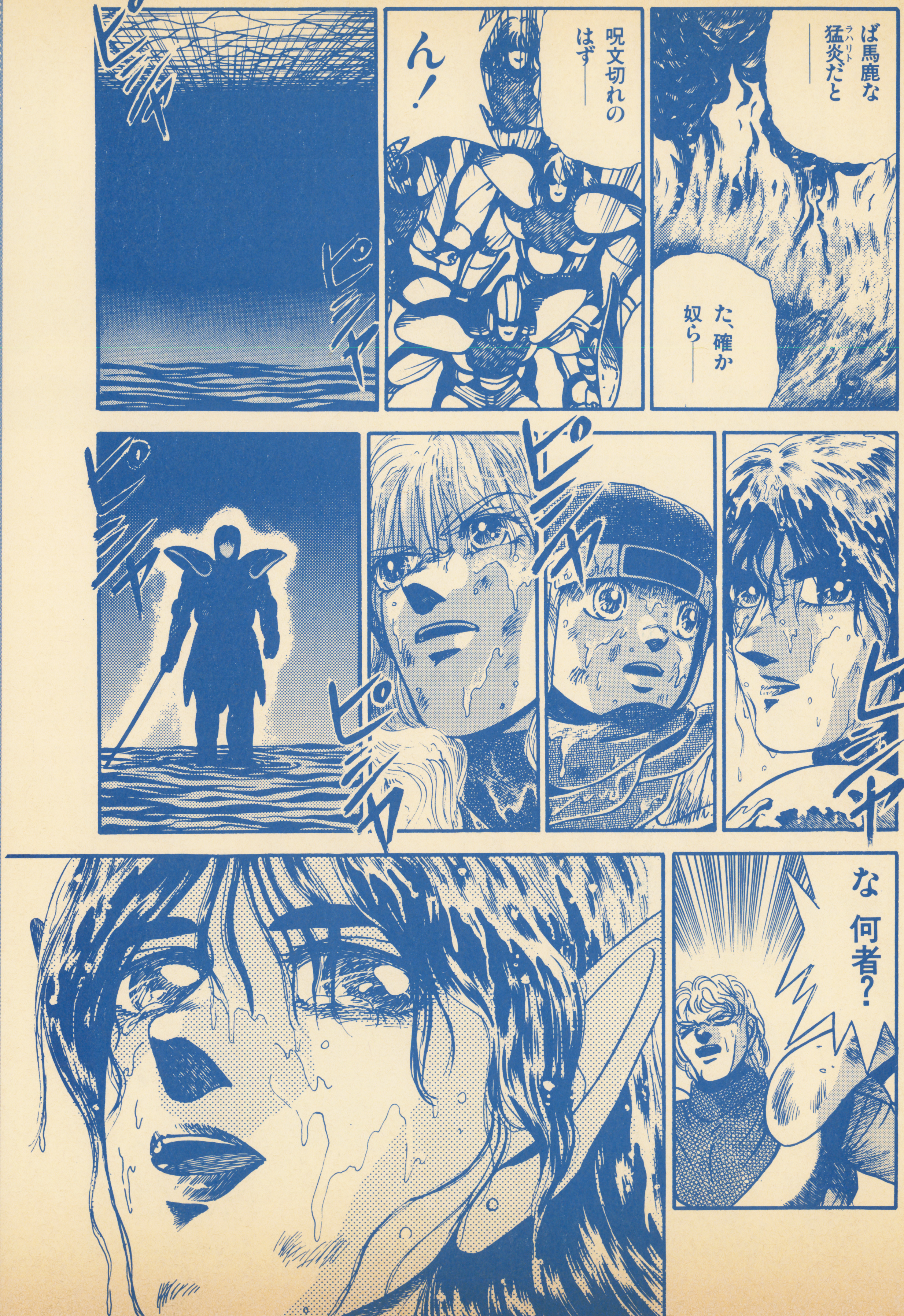
星占い&おまじない BYまどみ

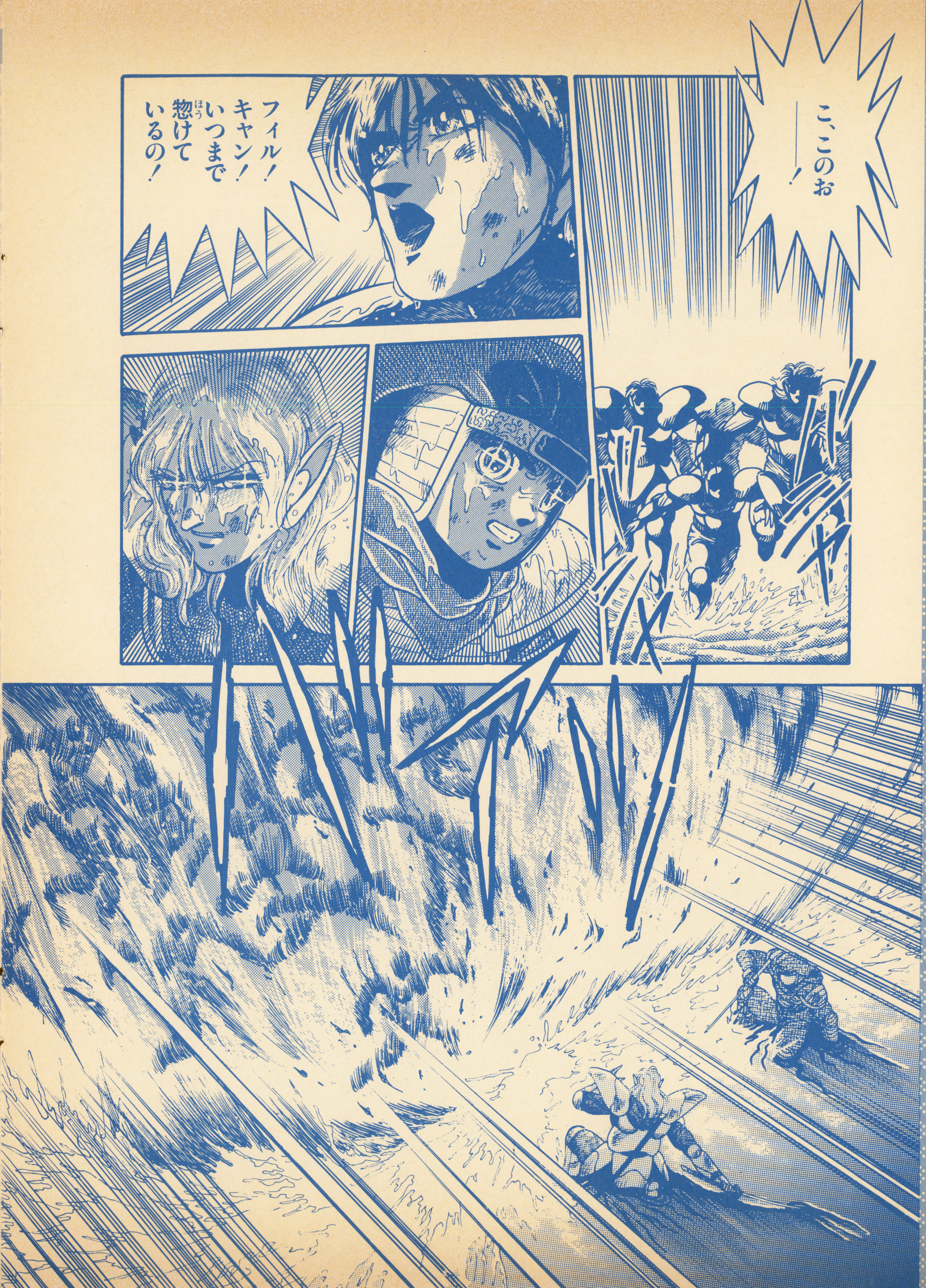
↑てんびん座（9・24〜10・23）　勉強運がいいみたい。宿題やテストでギュウギュウしぼられますが、知らないうちに実力がついていた、なんて事になるので手を抜かないようにね。彼女との間には、別れるか続けるか、という深刻な話題が持ちあがります。彼女を失わないためにはひたすらつくす事。どっちでもいいよ。なんて態度は禁物です。10人抜きの成績をとるには、ライバル10人のサインをもらい、紙がとけるまで煮てしまいます。煮汁は捨てて！　愛情×金運×勉強◎遊び○体力○友人○

星占い&おまじない BYまどみ

♦さそり座(10・24~11・22) 恋愛運が盛り上がっています。好みのタイプの女のコと話がはずみ、だんだん一緒に居る時間が長くなりそうよ。キミの方はエキサイトして、お話しだけじゃ気がすまなくなります。が、月末から恋愛運は急降下してくるので、あせってテを出すとスムーズな進展をさまたげてしまいます。お…おちつくのよ！ 新しい恋を実らせるおまじない。おもちゃでいいから指輪を2個買って、1個は彼女の薬指に、もう1個は土に埋めます。

愛情◎金運△勉強△遊び○体力○友人○





星占い&おまじない BYまどみ

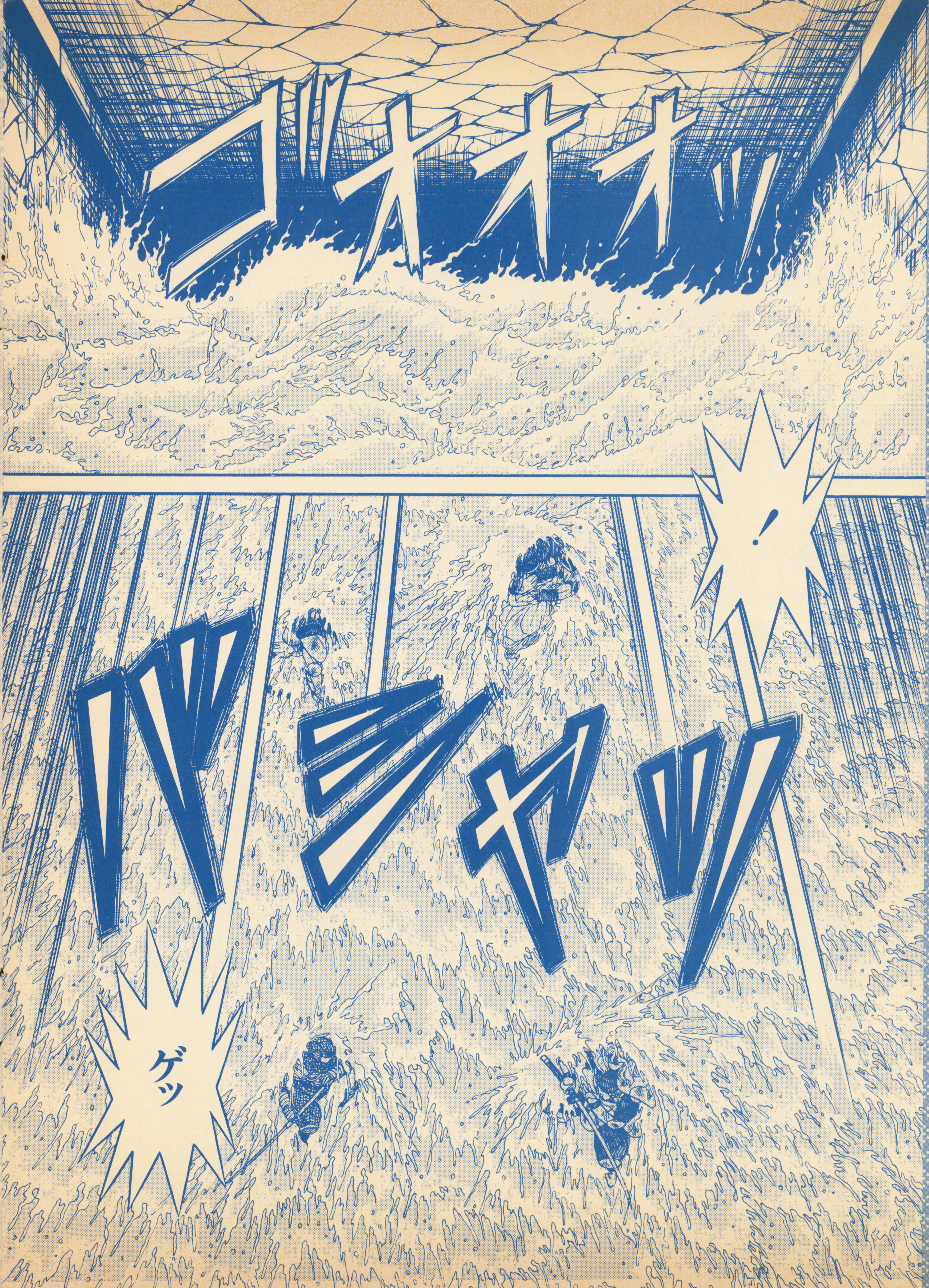
♐いて座(11・23～12・21) 親友や家族と大げんかする可能性があります。それは、彼らとの間が、かなり前からうまくいってなかった証拠。心を開きよく話し合ってみましょう。それでなくても頭が混乱し、うまく気持ちがつたわりません。最終的には相手に対し、どれだけ愛情があるか、という事ね。彼女だけはやさしくしてくれます。相手に自分の気持ちを分かってもらうには、ピンクのローソクに火をともし、1日1分間ずつ相手の笑顔を想い浮べます。

愛情○金運△勉強×遊び×体力×友人△

星占い&おまじない BYまどみ

♑やぎ座(12・22〜1・20) いろいろな事が月末に向かってだんだん良くなってきます。とりあえず今月は学習の春!?かナ。不得意科目をなくしたり、復習をして新学年にそなえるには絶好のチャンスです。女のコの事はやっと20日すぎに明るいきざしが見えてきそう。ほんのりとした恋の味がたのしめます。アタックはあくまでおだやかに。クツを新調したら、ちょっと家の中ではいてから外へ出ましょう。そのクツを捨てるまでにいい事があるわ。

愛情○金運×勉強◎遊び○体力△友人△



星占い&おまじない BYまどみ

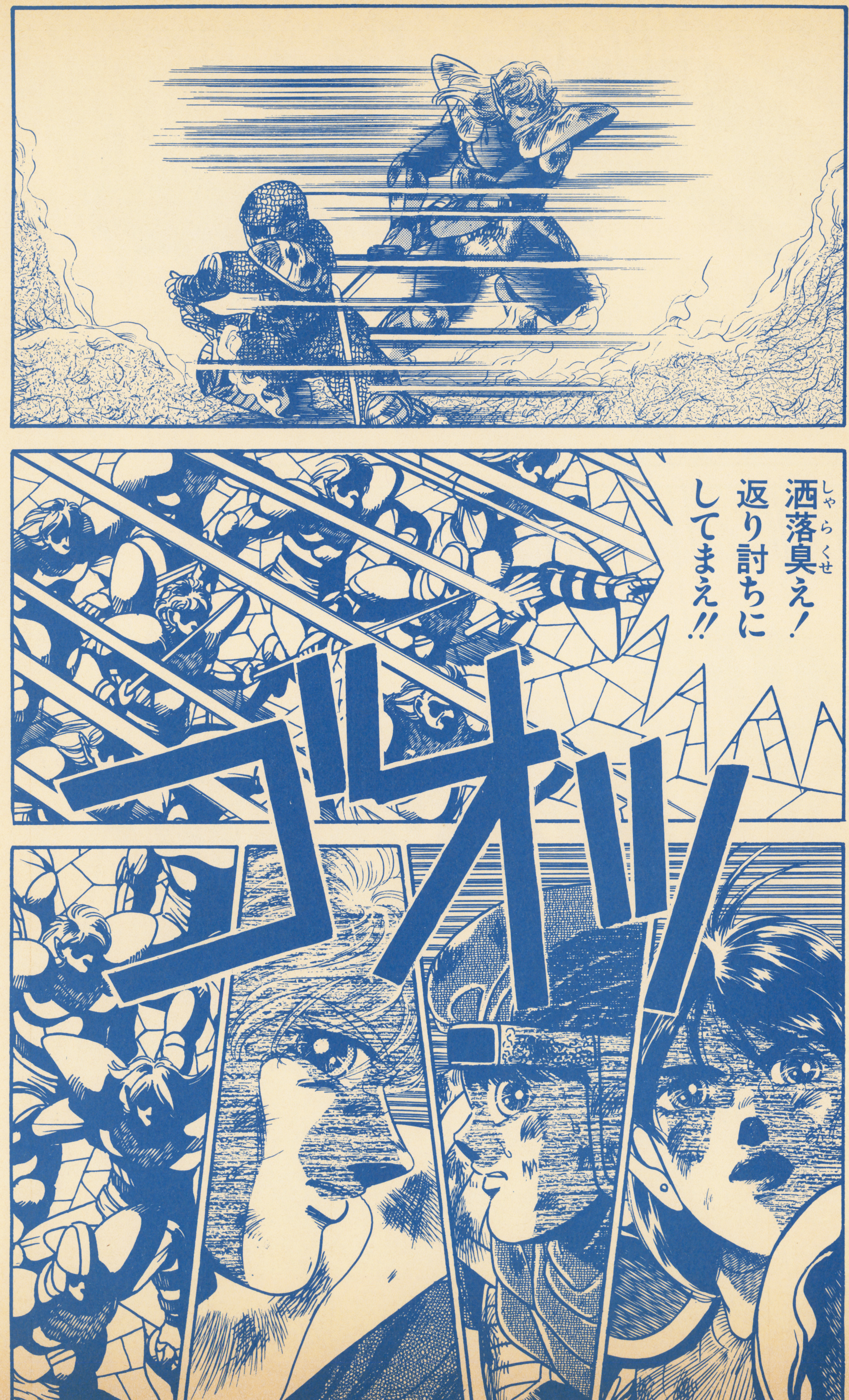
✝みずがめ座(1・21~2・18) 1月生まれのキミは、目標をひとつにしぼってがんばり抜く事。かなり人生にプレッシャーがかかってきますが、フラフラじゃだめヨ。その他のみずがめ座君は、元気いっぱい、エネルギーがありあまってます。恋に、遊びに勉強に最大限のチャレンジをしてみてね。金運もまあまあで、お小遣いの値上げ交渉には絶好のチャンスです。のらの子猫を見つけてしっぽの毛をちょっともらいましょう。定期入れに入れてお守りに。

愛情○金運◎勉強○遊び◎体力◎友人○

星占い&おまじない BYまどみ

♓うお座（2・19～3・20）電話がかかりっぱなし。おさそいも多く、断わりきれないキミはいそがしくてテンテコマイの日々です。体力の限界も考えてよ。それに、あんまり出て歩くとおうちの人たちの評価も悪く、いいかげんにしなさい！なんて大目玉をくらう可能性もあり。うまくやってください。恋愛面ではライバルの出現に注意!! 恋と友情に効果のあるおまじない。テレカを使い切らないうちに友人や彼女と交換できたらラッキー。

愛情△金運◎勉強△遊び◎体力×友人○



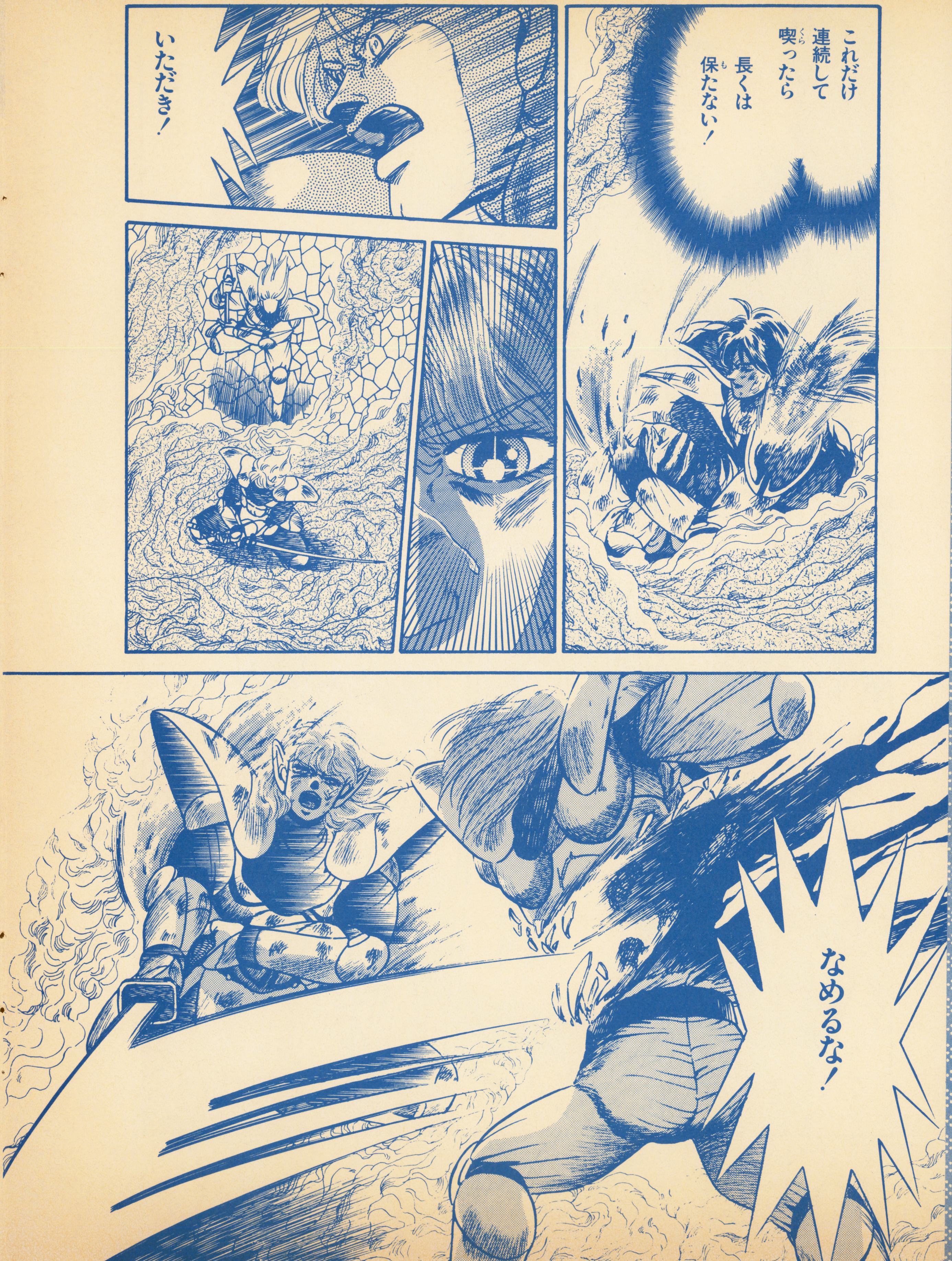
H・Sの期待の新刊本

◆ナムコット・ファンの皆様!! もう御覧いただけましたでしょうか？「ザ・ナムコブック」。これは、ゲームの老舗、ナムコットのすべて（アーケードゲームからファミコンまで）の、データ、評論、資料を一冊にまとめた、完全保存版。まるごと一冊ナムコの本なのです。まだ御覧になってない方は、今すぐ書店へ!!

「ザ・ナムコブック」成沢大輔・著 定価２５００円（税込み） 絶賛発売中！

おハガキ・イラスト待ってます

♥ウィズ短編小説の競作単行本も決定して（知らない人は100ページを見よう）ワープロを打つ手にますます力が漲るベニー松山氏にはげましのお便りを。意見、感想、質問、何でもOK。
宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5―5―5 JICC出版局 HIPPON SUPER! ベニー松山係まで。



お誕生日おめでとう!!

◎さて、今回も3月生まれの方々のお名前を御紹介しましょう。お誕生日おめでとう!! ●福島県・小野めぐみ(2日) ●新潟県・稲垣浩二(17日) ●東京都・戸波雄一郎(9日) ●長崎県・小児間康之(22日) ●山口県・中田陽治(30日) このコーナーに名前が載りたい方は、お誕生日を証明するもの(コピー可)、もしくは、証明してくれる人のサインを5人分集めて、編集部へ送ってね。待ってま—す。

H・Sの期待の新刊本

◆ウィザードリィ小説に新たな一冊が登場決定！ ベニー松山、手塚一郎、佐山アキラ、豪華3名の競作短編小説集。もちろん内容はウィズの世界を舞台にしたオリジナルストーリー。「ウィザードリィ・小説アンソロジー」HIPPON SUPER！編集部・編 予価1200円(税込み) 6月初旬発売予定。

あやちゃん日記

2月◎日。TVニュースで映し出された建造物を見て、思った。「シムシティだ。」映像は、人家や工場の建たない、海に突出した緑地を真四角に切り取って建てられた原発。TVゲームを諸悪の根源のように指摘する人の格好の餌食となりそうだ。が、その原発の外観だけでなく他と融合しない不自然さまで模倣しているように思わせた「シムシティ」、その高度なシミュレートは咎められるべき類ではない。それより日本で最も安全とされてきた原発が日本で最悪の事故を起こしたのだから「安全」の尺度を再検討するよう促すのが先決だ。何のオチもないけど、重大事件の後にはしゃぐような態度をとるのは許せないので。たまには後味の悪いのもいいっしょ。

おハガキ・イラスト待ってます

♥「ウィザードリィ外伝」も第3部に入り、絶好調の石垣環さんにはげましのおたよりを。イラストなんかをいっしょに書いてくれると、石垣さんも本当に喜びます。

あて先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部 石垣環ファンクラブ係まで

H・Sの期待の新刊本

◆冨士宏が描くワルキューレの世界を見事に再現。ゲームの表現しきれなかった膨大な量の設定画、しかも線の一本一本まで心を込めて描かれたものばかり。そのすべての作品を一冊に収めました。必見の作品集です。
「ワルキューレストーリーブック」 冨士宏著 定価1400円(税込み) 3月中旬発売予定。

H・S地方支局員大募集

❖HIPPON SUPER！編集部ではゲームに関する身近な情報を送ってくれる支局員を大募集しています。友達の間で話題になっているゲームの話や中古ソフトの情報、思わず笑ってしまう失敗談など、エピソードを添えて、お寄せください。

あて先＝〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 地方支局員大募集係

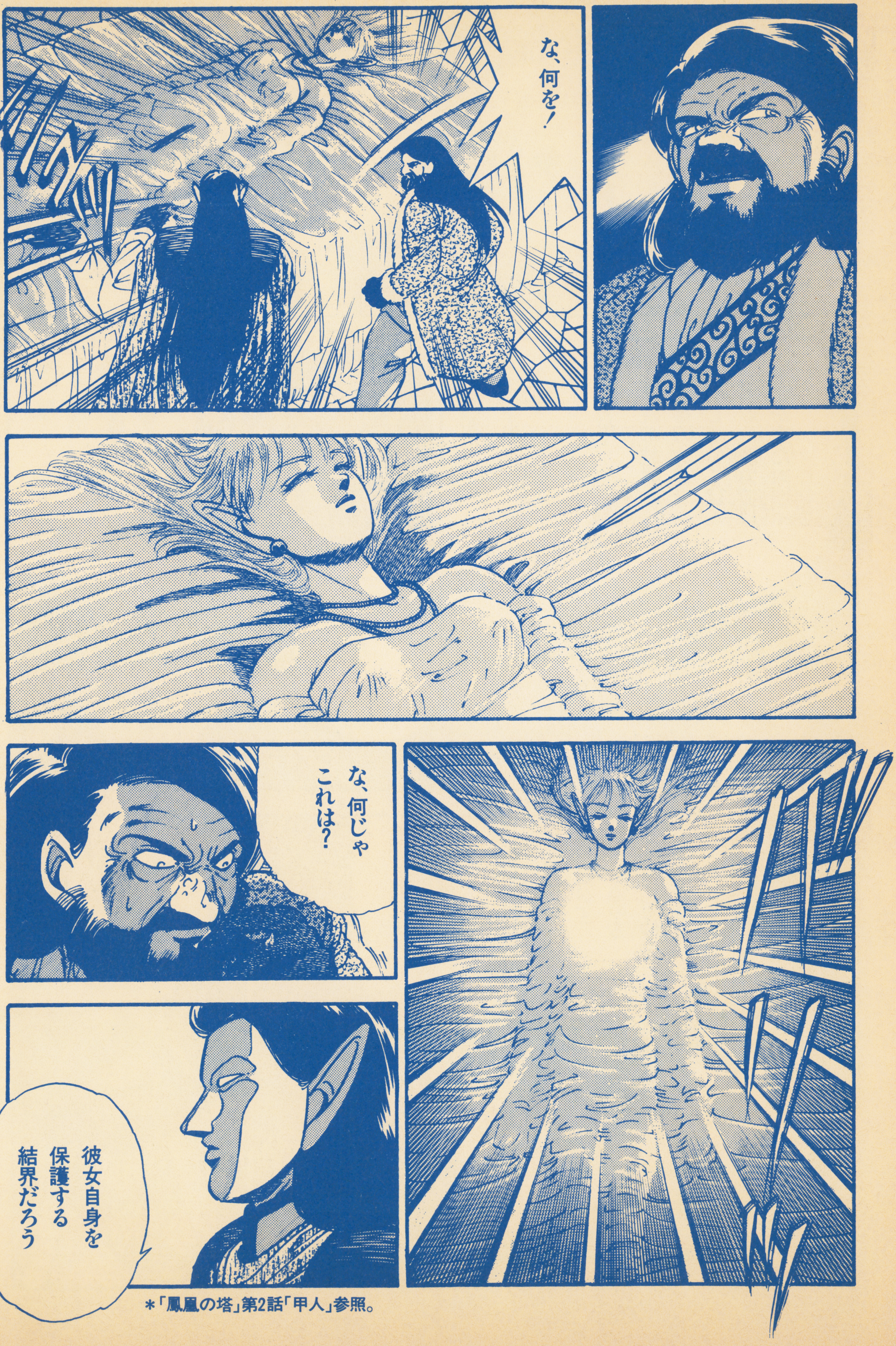
H・Sの期待の新刊本

◆本誌で大好評を博した「そして愛する者の名を叫び」、「友の墓標は涙に揺れて」のシリーズ2作品に、訂正、加筆し、さらに5編の短編を加え、生まれ変わります。手塚一郎氏が描く、詩的ファンタジーの世界。只今、全力で執筆中です。御期待ください。

「小説・弦奏王」手塚一郎・著　定価1100円(税込み)　4月上旬発売予定。

イベント情報

◆〈日本テレネット わくわくゲーム・フェスタ〉日本テレネットの新作ゲーム発表およびゲームソフトの開発過程の資料公開、人気声優（島本須美、塩沢兼人他出演予定）とのゲームやサイン会など、楽しいイベントが盛りだくさん。期日＝3月31日(日)～4月2日(火)、時間＝10時～18時（4月2日のみ17時まで）会場＝新宿MY CITY（新宿ステーションビル）参加御希望の方は、東京都新宿区馬場下町61RK早稲田ビル5F 日本テレネット宣伝企画部 チケットプレゼント係まで。当日は招待状無しでも入場できますが、招待状持参の方にはプレゼントがあります。問合わせ先＝☎03（5273）4101



*「鳳凰の塔」第2話「甲人」参照。

新作ビデオ情報

●スーパーファミコン用ソフト第一弾、「スーパーマリオワールド」の攻略ビデオがいよいよ発売される。今回華麗なプレイを見せてくれるのは、本誌コラムでもお馴染みの田尻智氏。さらに、小林克也氏の軽妙なナレーションが攻略のポイントを適確に教えてくれるよ。攻略ビデオとしてだけじゃなく、映像や音楽も環境ビデオとして充分に楽しめる。「スーパーマリオワールド」VHS、HiFiステレオ　45分(予)　サイトロンレーベル　3900円(税込み)　3月6日発売予定。

「ウィザードリィ外伝第2部 鳳凰の塔（後編）」絶賛発売中!!

作/石垣環

「とものよんまん」と呼んでください。
「とものよんまん」を読んでください。

ウィザードリィ 友の会 総集編 4コママンガスペシャル

HIPPON SUPER.!編集部・編
2月上旬発売予定

豪華執筆陣

［プロフェッショナルの部］
朝倉世界一
石垣環
石埜ミチホ
ウィズ三太郎
榎本36歳
海明寺裕
金子統
駒澤よしとし
コルクあちや
杉森建
鈴木みそ
須田PIN
外山鹿之介
高橋政輝
とみさわ昭仁
ベニー松山
丸山傑規
若林健次
（50音順）

［アマチュアの部］
岩手県　ガンダルバ
千葉県　いしかわ
東京都　LORD姫乃樹
東京都　ちゃい三又
東京都　E
神奈川県　若林りりす
静岡県　ジョッカーアキラ
大阪府　ハタ坊
兵庫県　ぼむやん
徳島県　上野龍二
鳥取県　上田孝
熊本県　コナミ教信仰者
（順不同）

※その他全国からいただいた多数の投稿作品の中から優秀作品を掲載させていただきました。

コルクあちや・作

故・林家三平師匠も驚くナンセンスの妙味爆烈

石垣環・作

クスクス

若林健次

丸山傑規・作

ワーハッハッ

大阪府　ハタ坊・作

ケーッケッケッ

崇高な想像は神をも畏れぬ悪ふざけと紙一重

海明寺裕・作

朝倉世界一・作

ヒミツー
私たちはサッキュバスシスターズよ！

JICC 〒102 千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER.! 編集部

マスターズ・トーナメントの開催地 オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約

T&E SOFTは"NEW 3D GOLF SIMULATION"におけるコースの使用権等につきまして、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと世界で唯一正式契約を締結いたしました。

マスターズ・トーナメントについて

マスターズは世界4大トーナメント（全英オープン、マスターズ、全米オープン、全米プロ）の一つで、毎年4月の第2週に、アメリカのジョージア州オーガスタで開催されています。世界のトッププレイヤー達が、賞金のためだけではなく、名誉と誇りをかけて戦うこのトーナメントは、毎回劇的なドラマを生み出しています。コースも約半年間はクローズしてこのトーナメントのために備え、マスター達の挑戦を待っています。ギャラリーも他のトーナメントとは比較にならない程洗練され、今や世界で最も権威ある大会として、世界中のゴルフファンから注目を集めています。

- POLYSYS(ポリシス)により、ティーショットだけでなく、すべてが3D画像でプレイできます。
- どの地点でも、360度。そして上空からコースを見渡せます。
- ホールすべてに、アンジュレーション(地形の起伏)を3Dで再現しています。
- ボールの落下地点の状態により、バウンド、転がり等がリアルに変化。また木に当たった時の跳ね返りも実際と同様です。
- バッテリーバックアップで、各種記録が保存されます。

究極の完全3Dゴルフゲーム登場!!

4月5日(金)発売

8M+64K SRAM
(バッテリーバックアップ)
標準価格 ¥9,800(税別)

POLYSYS™ Integrated 3D Processor

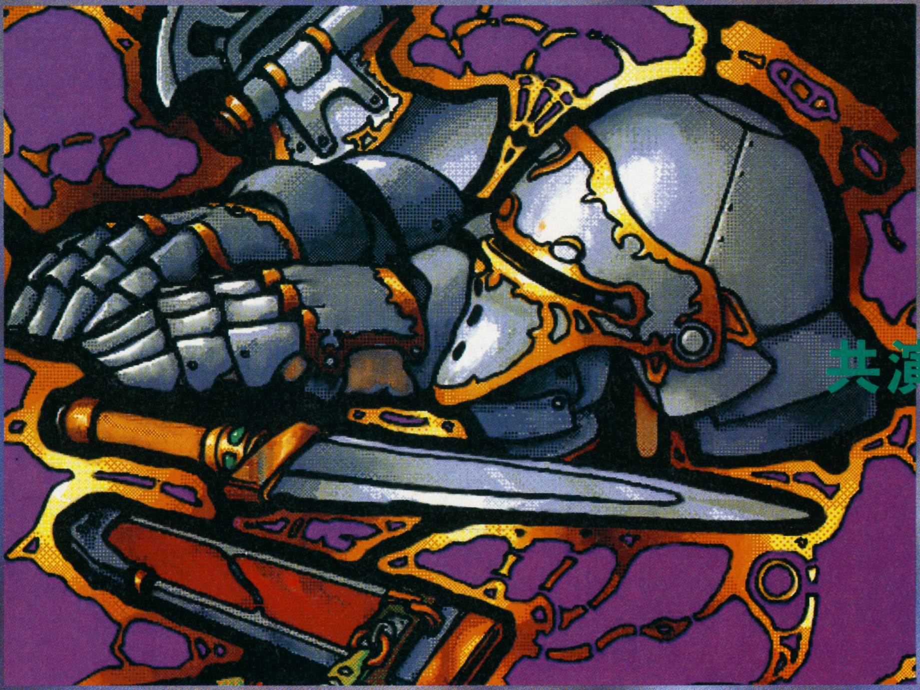
このマークはT&E SOFTの商標です。POLYSYS搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。

POLYSYS(ポリシス)とはポリゴンサーフェス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合した高速3Dプロセッサーです。疑似的な3Dで、アニメーション効果をもたらす初歩的手法とは異なり、論理的3D計算により画像を作成します。百聞は一見にしかず、POLYSYSは真のシミュレーションの素晴らしさを証明します。

Technology & Entertainment Software
T&ESOFT
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

特報！HIPPON SUPER！発、



ウィズフリークであり、ファンタジー作家御存知、豪華3名の共演による、究極小説集

過去に編集部より産みおとされた2冊のウィザードリィ小説、「隣り合わせの灰と青春」「ワードナの逆襲」を超える、最新ウィザードリィ小説集です。3名の作家が、それぞれにそれぞれのウィザードリィワールドを描く。ベストセラー必至。

ウィザードリィに棲む神々をどこまで描きつくせるのか!?

HIPPON SUPER！読者ならすでに知らない人はいないだろう。ベニー松山、手塚一郎、そしてウィズに対する熱意では前出の2名にもおとらぬミステリー評論家にして作家・佐山アキラ。この3名が、1冊のウィザードリィ小説単行本のために筆を競う。すべて書き下ろし。まったくもって贅沢このうえないビッグプロジェクトの登場である。

3者3様の魅力 絶大なるいきごみ

ベニー松山はウィザードリィシナリオIII「ダイヤモンドの騎士」をベースに、そのプレイの迫力の活字による再現を狙う。

手塚一郎は、〝逃げる〟をテーマに、新たなるウィザードリィワールドの展開を目指す。パーティ内の女性に恋心を寄せる主人公の少年の心の葛藤を主軸に、冒険と勇気と、愛が交錯する、そんな作品が期待できよう。

対して佐山アキラは、ウィザードリィシナリオVをモチーフに、登場キャラクターの過去を紡いだ随想録のようなタッチの作品を構想中だ。キャラクターのシャドーの部分、悲しさやゆれうごく心、を描くことにより、より一層のウィザードリィワールドのリアリティを浮き彫りにしていこうとの狙いだ。　本誌連載他、多数の執筆に追われる3人だが、この企画にかけるいきごみは絶大。その3者3様の心の機微を、1冊で読破できるだろう。

ウィザードリィ文学の魅力と実績に、新たなる1ページが。

ベニー松山・著「隣り合わせの灰と青春」手塚一郎・著「ウィザードリィシナリオ4 ワードナの逆襲」。コンピュータ世代の新しい文学の誕生としてまさしくベストセラーである。これほど多くの読者の心をがっちりと捕えたウィザードリィノベルズの魅力を引き継ぎ、これに新たなるベストセラー神話を書き加えるであろう当作品、発表と同時に読者からすさまじい反響が寄せられている。現在、6月上旬発売を目指し、3人の作家たちは鋭意執筆に励んでいる。その進行状況は今後も本誌上にてレポートしていく予定。発売まで今しばらくの辛抱を。

佐山アキラ、手塚一郎、ベニー松山が贈る、ウィザードリィ文学の集大成。

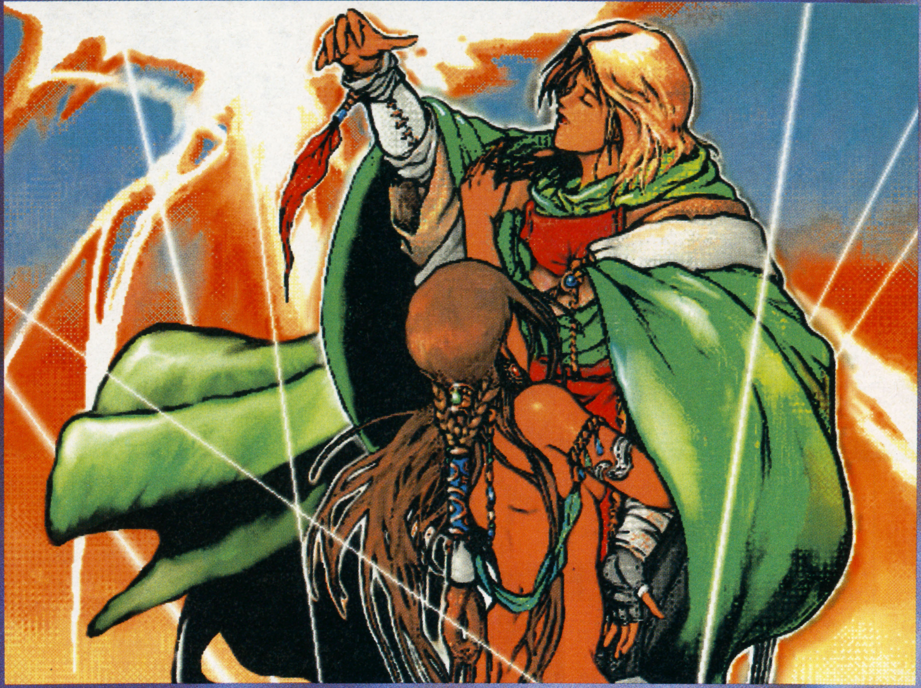
『ウィザードリィ』小説アンソロジー

6月上旬発売予定・予価1200円

JICC ジック〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER！ 編集部

2大ファンタジー企画進行中!!

テーマは愛と狂気！あなたの琴線が吟遊詩人の調べに共鳴する



「最後の竜に捧げる歌」「小説ウィザードリィシナリオ4・ワードナの逆襲」に次ぐ、手塚一郎最新作小説、ついに登場！本誌連載とともに熱狂的な読者からの反響をまきおこした「弦奏王」シリーズ。ついに単行本化決定！発売間近！

ファンタジー小説の枠を超える、新たなる感動を！

これはありていの魔法と剣のお話しではない。美貌の吟遊詩人シャインが紡ぐ、詩的物語り……。

本誌に読切り短編小説として掲載された当シリーズ。そのイマジネーション豊かな描写と、あまりにビジュアル的な展開は、読者からの圧倒的な支持によって受けとめられる。シャインの調べは、読者の心をもゆさぶる力を持っていたのである。特に、従来の手塚のファン層に加わって、女子高生、女子中学生の熱いお便りが、この作品の個性的魅力を顕著にあらわしている。例えば、掲載第1回目「そして愛する者の名を叫び」における、シャインと真実の愛に気付くドレスとのくだりは、既存のファンタジー小説と呼ばれる作品群の中では得られなかった、感動と興奮を与えてくれるものであった。多数の読者が、その感動にペンを執り、編集部にお便りを送ってくれた。

「かつて小説を読んでいて、これほど〝やられたっ！〟と思った作品は初めて。手塚さんとシャインの魔力に、完璧に魅了されてしまいました」(埼玉県K・Mさん16才のお便り)

等など……。現在手塚一郎は、既掲載の2編の加筆修正と、新たなる単行本用の5編の執筆にとりかかっている。

短編集だが、読後には長編にも負けぬ感動が……。

手塚は現在の当作品に対する意気込みを次のように語っている。

「もともと吟遊詩人という職業にはすごく魅かれるものがありました。だけど、じゃあ吟遊詩人を主人公にしてどんな物語に仕上げれば良いのか？　そんな疑問を解いてくれたのが〝琴線〟という言葉。吟遊詩人の奏でる調べが、人の心をとらえ、あやつる……。この発想から、すべての物語りが膨みはじめたんですね。単純なアクション面ばかりを強調させた従来のコマーシャルファンタジーとは一線を画する、読者そのものをふるわせることのできるような、そんな作品を描きたいと思ってたんですけれども、この吟遊詩人というキャラクターがそんなイメージに命をふきこんでくれたんです。現在、2月いっぱいの脱稿を目指しがんばっています。魅力的な登場人物のイメージも次々にうかんで、1冊では収まらないくらい。シリーズ化したいですね」

手塚一郎、入魂執筆！本誌掲載のあの名作に、大幅加筆。

『弦奏王』

4月上旬発売予定・予価1100円

役立ちコマンドデータバンク

BIGな技でも惜しまず欄外に使ってしまうことがある。それだけ中身が充実してるってこと。厳選された技たちをどーか暖かいプレイで見守ってやってください。てなわけで今回もハリキッていくよ

データ項目

ソフト名	内容	ソフト名	内容
ダライアスII	①	不思議の夢のアリス	④
グラディウスIII	④	ドルアーガの塔	④
パイロットウイングス	③	SAGA2	⑦
ファイナルファイト	⑧	ジノーグ	⑧
アクトレイザー	⑦	コントラ	⑦
ファミスタ'91	④	スパルタンX	⑧
ワイワイワールド2	④		
千代の富士の大銀杏	⑧		
ファイナルブラスター	⑧		
クロスワイバー	⑧		

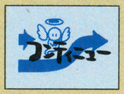
掲載データ項目は全部で16。ソフト名と技の内容は上記の通り。どのゲームのどんな技かが、ひと目でわかってとっても便利。内容部の数字は右のイラスト表記説明の番号と対応しています。

イラスト表記説明

①無敵

マイキャラが無敵になり、死なないヤラレない。

②コンティニュー



ゲームオーバー時に続きができる回数を増加。

③面セレクト

プレイしたい面を選び、そこからプレイできる。

④隠れ画面

通常のプレイでは見られない画面を出せる。

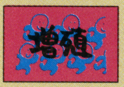
⑤お金増やし

プレイヤーキャラの所持金を増やすことが可能。

⑥バグ

プログラム上のミスを誘発。変な画面を出せる。

⑦増殖



マイキャラの残数を増やすことができる。

⑧その他

以上7項目のどれにも属さない技を指している。

欄外データバンク

MD−ダライアスII…ネームエントリーのときZTTと入力しよう。すると、画面が切り変わってミュージックモードになり、すべてのBGMと効果音が聞ける。ちなみにZTTとは、タイトーのミュージックチーム、ZUNTATA（ズンタタ）の頭文字のことだ。

MD ダライアスII

神奈川県・柳原伸昭☆大阪府・土屋慎太郎

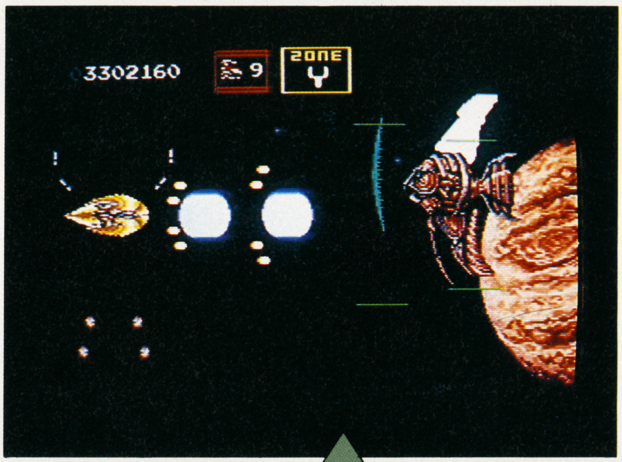
何をしても死なないぞ。これならボスもOKさ！

タイトル画面が消えないうちに、十字ボタンを『A、B、A、C、B、C、C、B、C、A、B、A』と押す。すると、NO-HITと画面下に表われ、シルバーホーク改が無敵になる。これを使えば、敵や弾はもちろん、壁や障害物に当たってもやられない。つまり、最終ゾーンまで楽に行くことができ、エンディングが見られてしまうということだ。

⬅ココで、ABACBCCBCABAと押すと、画面下にノーヒットが!!

➡画面中に出てくる物、何にふれても大丈夫。バリアは消えちゃうけど

成功率	100%
役立ち度	A



⬅25分もあれば、最強装備のまま最終ゾーンへ行くことができる。特にダライアスIIは難しいゲームだから、エンディングなんて一生見られないと嘆いている人は、さっそく使ってみるとイイぞ

オレの愛機は無敵仕様っ!!

さらに2つの大技が待っている！

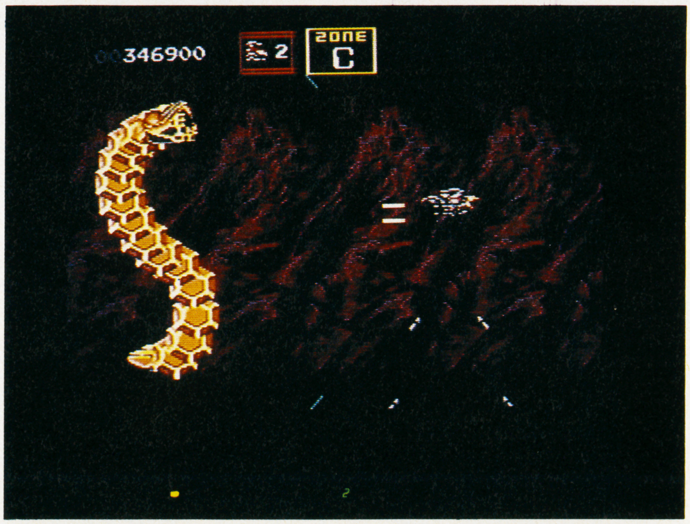
上の無敵コマンドを入れるときと同じく、タイトル画面表示中に十字ボタンの『Cボタン』を12回押そう。成功すると画面下にSPECIAL MODEと表われ、難易度VERY HARD なボスキャラのみのダライアスIIができる。

また、タイトル画面表示中に『B、B、B、C、A、A、A、B、B、C、C、C』とボタンを押すと、5回までしか出来なかったコンティニューが無限になる。ただ、今までの3つの技は併用して使えないので、どれか1つでプレイ！

⬇スペシャルモードを行なうコマンドを入れると、下の画面になる。もし、文字がでず、音もならなかったら失敗したってこと。もう一度リセットしてやり直そう

⬆こちらは無限コンティニューコマンドを入れ、死んだときにでる画面。いつもクレジット回数が表示されるのに、コマンド入力後はFREE PLAYの文字がでる

➡成功すると、最初のゾーン以外中ボスとボスのみと戦える。でも、コンティニューは一回もないし、メチャクチャ難易度が高い！



ボスオンリーのダライアスIIが可能！

SFC かくれ画面 グラディウスIII

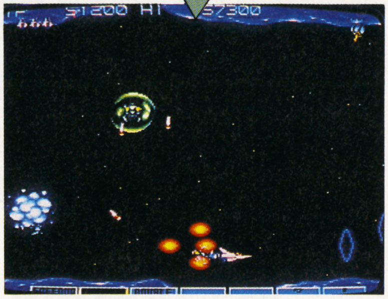
福岡県・遠入哲司

ボーナスステージの入口、各ステージで続々発見

かくれ画面に行ける場所がステージ2・3・4・5・7で見つかった。入口は右の写真の通りだけど、周りの敵を先に倒してから入るように。

かくれ面の中は、ボーナスポイントカプセルや、パワーカプセル、1UPがたくさんある。ただし敵もいるし、いきなりツブツブが出てくる場所もあるので慎重に進もう。終りまで抜けると次のステージへ行く。

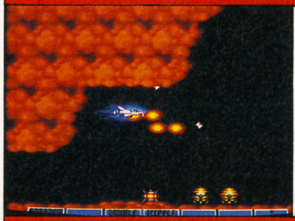
ステージ2だとここからだ!!



↑ステージ2から入るボーナスステージは、中間地点あたりの泡の中に入った敵がでてくる所。下の地面が切れている部分にくっつくようにすると、入ることができる

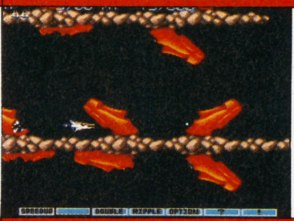
成功率	100%
役立ち度	A

ステージ3



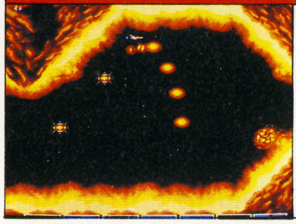
←慌てず落ちついて、落下する天井の砲台を先に壊そう！

ステージ4



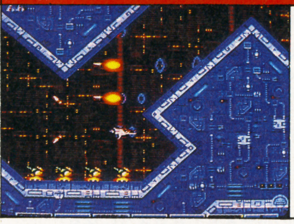
←パワーアップアイテムを持っていない状態でくっつこう

ステージ5



←点数の百の位を3、5、7のどれかに合わせて突入だ！

ステージ7



←いちばん入りにくい所だ。スクロールに負けるなっ！

SFC 面セレクト パイロットウィングス

東京都・田坂治彦

好きなエリアへひとっ飛び！ 全パスワード公開

各エリアのパスワードが届いた。これで苦手な種目を重点的に練習したり、遊びたくても遊べなかったヘリコプターのシューティング面も、思う存分遊べるようになる。

説明書に出ているエキスパートも選べるが、始めのほうの面も満足に合格できないようでは、やっても無駄。あくまでも、実力をつけるための助けとして使うようにしよう。

好きな面のパスワードを選ぼう

↑青空が美しいタイトル画面。ここでパスワードを入力しよう。十字キーの上下で数字が変わり左右で移動する。スタートを押すと選んだ面がプレイできるようになる

成功率	100%
役立ち度	A

エリア2 985206

←ロケットベルトが初登場する。慣性に注意しろ

エリア3 394391

←ハンググライダーはうまく上昇気流に乗せよう

エリア4 520771

←うまくなったらボーナスターゲットも狙おう

ヘリ 108048

←夢に見たヘリコプター、やっとシューティングだ

エリア5 400718

←ウワサのエキスパートだ。夜間飛行になる！

エリア6 773224

←風向きに注意して飛ぼう。基本は各面とも同じ

エリア7 165411

←残りはあと少し。失敗したら前に戻るのも手だ

エリア8 760357

←超難しい！クリアするとあっと驚く展開に

ヘリ 882943

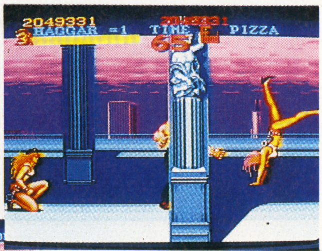
←で、最後はやっぱりヘリコプターで戦闘へ！

SFC その他 ファイナルファイト

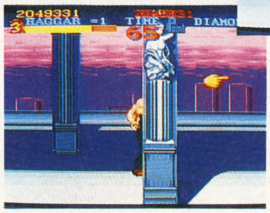
北海道・原俊生

柱のかげに体力回復アイテムがあった！

最終面、ベルガーの部屋の直前にある大きな柱のかげで、なんとアイテムが見つかった。1本目から5本目にかくされていて、2本目だけがボーナスポイント、残りは全部食べ物が出るようになっている。最後のボス直前にあるのでとてもありがたい。体力を十分回復させてベルガーにそなえよう。



↑この辺でYボタン、ちゃんと体力が回復する。何を取ったか右上に表示される



➡2重スクロールの手前の柱を使って、うまく仕掛けられたボーナスポイント。しかし柱のかげとは、盲点をつかれた。見事なトリック

成功率	100%
役立ち度	A

SFC 増殖 アクトレイザー

鹿児島県・堀切理恵

神殿に雷を落とすと1UPアイテムが手にはいる

ノースウォールの神殿に、奇跡を使って雷を落とそう。すると、住民があわてて捧げ物を持ってくる。もらって使うと、アクション面で神のストックが1人増えている。これで最後の闘いも安心。

↑神殿にカーソルを合わせてサンダー！住民は慌てて「命の源」を差し出す。
←使えば神の命が増える。サタンを前に少しは心強くなるってわけだ

成功率	90%
役立ち度	A

欄外データバンク

SFC・SDザ・グレイトバトル…ステージ5の溶岩の上は、普通に移動するとダメージをうけてしまう。しかし、V3の特殊攻撃のハリケーン号を使用すると、溶岩の上を平気で走れる。これならどこでも移動できるわけだ。

PCーアウトラン…BGMセレクトの画面でセレクト、RUN、Ⅰボタンの順に押しながら、✚ボタンで曲を選んで、Ⅱボタンを押す。成功すると、テスタロッサが出ない。これで、ゲーム中の音楽を聞くことが出来る、ミュージックモードの出来上がりだ。

役立ちコマンドデータバンク

FC かくれ画面 ファミスタ'91

福岡県・田原三郎

サウンドテストなど、内容豊富なデバッグモード

B9回、A1回押してからスタート

⬆こんな画面になれば、成功。全てのチームデータが見れるので、もう高いお金を出して功略本を買う必要は全くない。そのお金でヒッポンをもう1冊

電源を入れると、まず上の写真のデモのような画面が出るよね。そこで上の通りにコマンドを入力してスタートを押すと、TEST MENU という画面になる。これでゲーム中の全てのサウンドが聞け、キャラ原画や全ての球場全景、チームデータ、製作スタッフなども見れる。おまけに、プレー中のポーズもできるようになる。

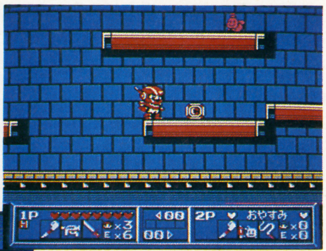
成功率	100%
役立ち度	A

FC かくれ画面 ワイワイワールド2

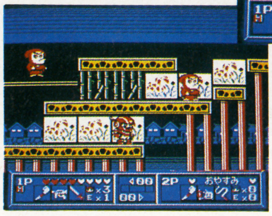
東京都・鹿島恵美

とってもオトクな地下通路

場所は説明書にもあった通り、WORLD 2のお江戸タウンステージ。下の写真の場所で✚ボタンの下を押すと、行くことができる。中には敵が全くいないし、アイテムがごっそりあるので、これから先のステージへ行くのも安心だ。ちょっとだけ近道にもなるので、ここを使わない手はない。



⬆ラッキー！　アイテムがあるぞ。敵の姿も見あたらないし、一服していこうか



➡この場所で✚ボタンの下を押すのだ。強制スクロールはないけど、敵がうっとうしいので、早く地下通路に入ろう。扉の中は極楽に違いない

成功率	90%
役立ち度	A

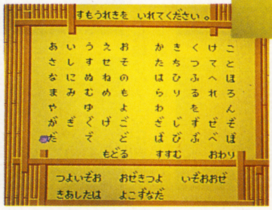
FC その他 千代の富士の大銀杏

青森県・石川洋孝

パスワードで最強の大関になるぞ！

パスワード入力画面で「つよいぞおおぜきつよいぞおおぜきあしたはよこずなだ」と、「すもうれき」を入力しよう。これだけでパラメータが全部255の大関『ケケケケ』の出来上がりだ。難位度は「かんたんまくしたモード」なので、夢にまで見た横綱にもすぐなれることだろう。

⬆しこ名が『ケケケケ』っていうのはちょっと嫌だけど、パラメータは最強だ！



➡右のとおりにパスワードを入力すると、「すもうれきがちがいます」と言われるが、気にしない、気にしない。このパスワードでいいんだから

成功率	100%
役立ち度	A

PC その他 ファイナルブラスター

東京都・武田竜夫

サウンドセレクトでゲームミュージックを聞こう

タイトルで、セレクト、Ⅰ、Ⅱ、下を押しながらラン

⬆ゲームに飽きたら、サウンドテストで遊ぼう。オススメは、Ⅰボタン連打。スクラッチしているみたいで、気分はディスコのDJだ！

タイトルの表示中に、上に記した通りのボタンを全て押しながら、RUNボタンを押してスタート。成功すると、サウンドセレクト画面になる。✚ボタンの上下で番号を選び、Ⅰボタンでミュージックスタートだ。Ⅱボタンを押すとフェイドアウトする。効果音は聞けないが、全部で20曲のゲーム中のミュージックを聞ける。

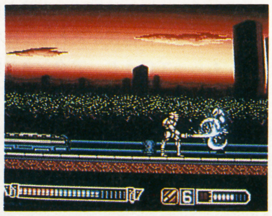
成功率	100%
役立ち度	A

PC その他 クロスワイバー

千葉県・国立孝次

コマンドで武器レベル最強、又はイージーモード

Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、右Ⅱ、セレクトを押しランボタン



⬆1面からL6の武器を使えるなんて、夢みたい。ザコなんか、はなっからメじゃないぞ。くやしかったら、もっと強い敵を出してみろってんだ

タイトル画面で上のコマンドを順番に入力すると、ガン、ブーメラン、ソードの武器レベルが全て最大のL6からスタートする。難しくて行けなかった面へもこのコマンドがあれば、かなり楽に行ける。同じくタイトル画面でセレクト、Ⅱ、Ⅰ、下、セレクト、RUN の順で入力すると、敵の固さが半分になるイージーモードでプレーが可能。

成功率	80%
役立ち度	A

PC かくれ画面 不思議の夢のアリス

北海道・薬師寺一彦

サブゲーム「いちばん速い人だ〜れだ」

ゲームオーバーが消える前にⅠ、Ⅱ

⬆アリス他、どこかで見たようなキャラクターが勢ぞろい。RUNボタンを押すまで、何度でもプレーできる。君も16連射で友達をぶっちぎろう！

まずコンティニューを全部使い果たして、ゲームオーバーになる。ここで重要なのは、ゲームオーバーと表示されているうちにⅠとⅡボタンを押し続けるということ。成功すれば、音楽が流れて、アリスなどのキャラがぞろぞろ出て来る。縦一線に並んだ時にⅠかⅡボタンを連打して競走する。マルチタップを使えば、最大5人までプレー可能。

成功率	70%
役立ち度	A

役立ちコマンドデータバンク

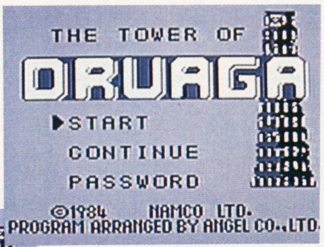
GB かくれ画面 ドルアーガの塔

愛味県・山本和生

1本で2度美味しいANOTHER DRUAGA

トレジャーボックスの出し方が、まるっきり変わってしまう、もうひとつのドルアーガの塔をプレイできる。

タイトル画面にゲームメニューが現れたら、Bボタン6回、✚ボタンの左を4回、右を3回の順に押そう。そして〝DRUAGA″の文字に変化が現れたら無事、成功。



⬆〝DRUAGA″の文字に黒緑がつけば成功。新たなドルアーガに挑戦

➡タイトル画面が完成する前は、いくらコマンドを入力しても無効。実は、押すボタンは違っても〝6・4・3″の押す回数はFC版といっしょ

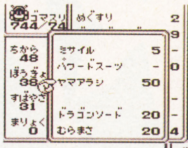
成功率	90%
役立ち度	A

GB その他 SA・GA2 秘宝伝説

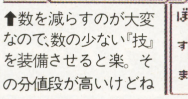
東京都・金子直樹

パラメーターを下げずに『技』が使えてしまう!

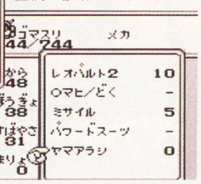
メカにクロスカウンターやパンチなどの『技』を装備させたら、0になるまで使おう。回数が0になったら、のうりょくコマンドを選び、使った『技』を空欄に移動させる。すると、『技』は消えてしまうが、HPや素早さは下がらない。これをドンドン繰り返せば、HPがスグに上がっていく。

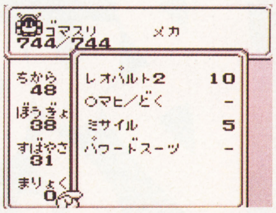


⬆使いきったら、のうりょく画面。さっそく『技』を、空欄へ移動しようっ!



⬆数を減らすのが大変なので、数の少ない『技』を装備させると楽。その分値段が高いけどね





⬆ほうっ! 『技』は消えたけどHPや素早さはそのまま。途中で宿屋などにとまると『技』数が戻っちゃうので気をつけろ。とにかく0にすればいい!

成功率	90%
役立ち度	A

MD その他 ジノーグ

神奈川県・寺尾俊也

EASYモードでプレイしちゃおう!

オプションモードを選びGAME LEVELにカーソルを合わせたら、コントローラーのA、B、Cボタンを押しながら、スタートボタンを押そう。押すと、今までの3つの難易度の他に、EASYというレベルが現われる。

⬇A、B、Cボタンを押しながらスタートボタンを押すと、EASYレベルが出現する

⬆実際プレイすると難易度が下がったのがわかる。やっぱりゲームは簡単じゃなきゃ!

成功率	100%	役立ち度	B

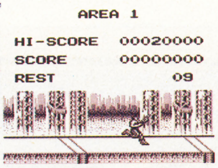
GB 増殖 コントラ

福島県・千曲裕義

BA足したら、残り人数9人になった

⬆上の状態のときに、コナミコマンド＋B、Aを入れる。すると、残り人数が9人に!

⬇ね! 残り人数が9と表示されてるでしょ。コンティニューしても9人で始まる



コントラとタイトル文字が出ているときに、上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、B、Aとおなじみのコマンドに B、Aをたしたコマンドを入れると、スタートから残り人数が9人になっている。かなりお得だ!

成功率	100%	役立ち度	A

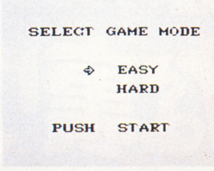
GB その他 スパルタンX

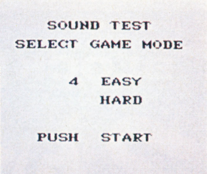
石川県・鈴木良好

簡単、スグにできる音楽セレクト!

SELECT GAME MODE画面でA、Bボタンを同時に押すと、サウンドテストができる。十字ボタンの左右で曲が選べ、Aボタンを押すと効果音、Bボタンでゲーム中の音楽が聞ける。効果音は16種類、音楽は8種類。

⬇タイトル画面でスタートボタンを押す。そうすれば、セレクトゲームモードがでる!



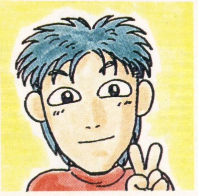


⬆ゲームミュージック拝聴中。どれもこれもゲーム中に流れる音楽で、ウレシサ倍増!

成功率	100%	役立ち度	B

今月の総評

UPA山本



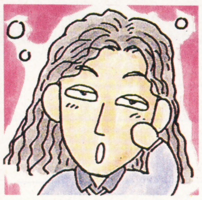
⬅三度の飯よりゲームが好き。ソフト買ってたら本当に飯代がなくなった。チャンチャン

今回の目玉技はダラIIとパイロットウイングス。無敵は邪道だ! 俺は使わないぞ。対ボスモードみたいなヤツは歓迎。

全エリアのパスワード公開のおかげでパイロットウイングスが売れ出したりして。結構、途中で投げ出してる人もいるみたいだから、お役に立つことでしょう。

今月から来月にかけてSFCのソフトが発売される。『ダライアス・ツイン』なんか技が多そう。見つけたら即、投稿!

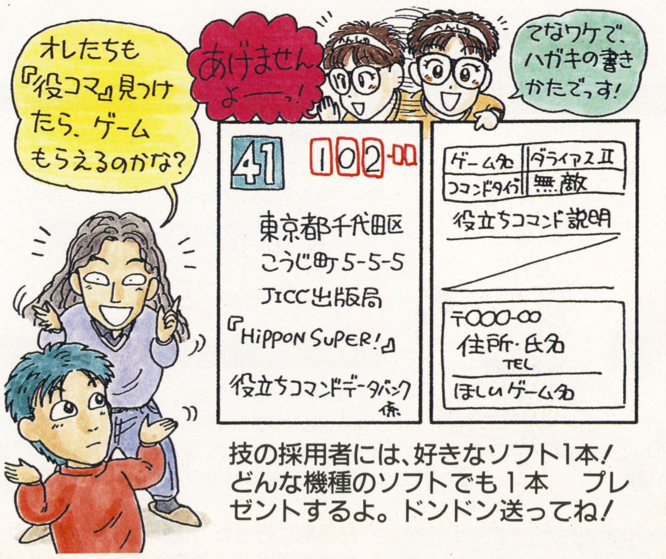
清野ケンジ



⬅ダウンロードIIがほしくてたまらない今日この頃。でもCDロムを持ってない

なんと言っても今月の『役コマ』は、ダライアスIIの技のスゴさに驚きました。編集部の方でも、まさかボスのみと戦えるモードがあるなんて、試してみるまでウソじゃないのか? と半信半疑でした。

これからも、ダライアスIIのような、みんなをアッと驚かすような技をドンドン載せていきますので、葉書を送って下さいね。だんだん葉書の量が増えて、ウレシク思っている清野でした。



技の採用者には、好きなソフト1本! どんな機種のソフトでも1本 プレゼントするよ。ドンドン送ってね!

欄外データバンク

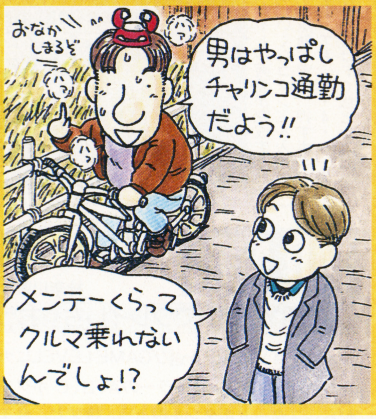
GB－コントラ…タイトル画面の時、十字ボタンを上、下、左、右、の順番に押し、スタートする。すると、サウンドテストが画面下に現れるはず。曲数は、ゲーム中のBGMが5曲。ボスと戦っているときの音楽2曲の、計7曲。

ギャグを書きたくてウズウズしているキミ！ への投稿ページ

BUGBOYCLUB SUPER!

バグボーイクラブスーパー

第一回 天下一ギャグ大会 其之三



この投稿ページのしくみ

平和なギャグ王国において、伝説の三戦士が「天下一ギャグ大会」を開くことになった！ キミたちが大会に参加するには、投稿ブロックにハガキを送るだけでＯＫ!! 掲載されたハガキには面白さに応じて経験値が与えられる。そして半年の期間中に一番経験値をためた者が優勝だっ!!

BBSスタッフ

構成・黒須一彦、原口一也／イラスト・金子統

最優秀賞・7ポイント	会心の一撃賞・5ポイント
通常裏ワザ・3ポイント	大ボケ技・2ポイント

BLOCK 1 ウソばっかの裏ワザ集!!

こんな裏ワザって

ブロックガイド 勝手に考えたＴＶゲームのウソ裏ワザを送るブロック！ 本当の裏ワザ紹介文のように断定的に書こう。

FC ファミスタ'90

鹿児島県・砂かけさあちゃん・ＬＶ②

最優秀賞

FC キャプテン翼

愛知県・堀田ゆふいちろふ・ＬＶ③

タイトル画面で上、上、上、Ｂ、セレクトを押し、リセットしてスタートすると、翼が「ボールは友達なのに、なんでみんな蹴っとばすんだ！」と叫ぶ。

↑会心の一撃賞

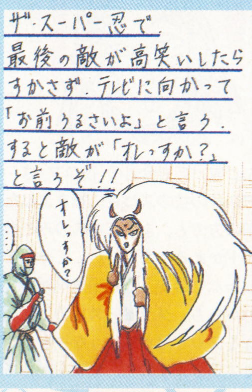
FC イース

大阪府・平新一・ＬＶ①

Ｉコンの①ボタンを10回、セレクトを３回押すとアドルがいかりや長介に変身し「みんな元気か？ イース！」と声をかけるぞ。またIIコンのマイクで「イース！」と言い返さないと「声が小さい!!」と言われる。

MD ザ・スーパー忍

千葉県・いしかわ・ＬＶ②



大ボケ技特集

[FC]SD戦国武将列伝 烈火のごとく天下を盗れ！

タイトル画面でこのタイトルを３回早口で言うと、舌がつる。

東京都・はいからてんき・ＬＶ①

★

[FC]テトリス

エンディングの花火打ち上げシーンで、IIコンのマイクに向かって、「たまや～！、かぎや～！」と連呼する。すると…とっても情緒が出る。

埼玉県・遊者ろと・ＬＶ①

総評

原口・今回はスペースが小さくなってごめん。ファミスタだけど「胴下げ」は恐れいったな。くろす・翼くんギャグはいいね。昔、サッカー少年だったオイラだけど、友達にひどいことしてたんだなー。って思うわけねーだろ！

攻略クイズ結果発表①

２号前に行った『伝説の三戦士攻略クイズ』の結果を発表！ 皆さんが迷ったと思われるクイズの正解は、４問ともすべてあ！ 素直に考えてくれれば良かったんだけどねー。応募は一応１月末日で締切りましたのであしからず。

BUG-BOY-CLUB-SUPER!

BLOCK 2 キミだけのひそかな思いをぶちまけろ！

告白の時間

ブロックガイド

君が心の中で思っている、独自な考えを思い切って告白してしまおう、というブロックなのだ。「〜だと思っているのは私だけでしょうか」みたいなパターンが基本。文章、イラスト、どちらの投稿でもＯＫだぞ。

最優秀賞・７ポイント	会心の一撃賞・５ポイント	通常告白・３ポイント

➡三重県・ＮＡＲＹＵＴＡ・ＬＶ③

●鳥がいっせいに飛び立ったり飛んだりしているのを見ると、「ロート、ロート、ロート、ロート製薬〜」と歌いたくなるのは僕だけだろうか？

広島県・信長の野望ＨＩ・ＬＶ①

★

●昔の風景は白黒だったと思っていたのはボクだけだろうか。

富山県・（ＲＯ²）・ＬＶ①

➡千葉県・吉矢さつき・ＬＶ①

⬅今月の最優秀賞

★

●もしウイッキーさんに話しかけられたら、ロシア語で答えたいと思うのは私だけではないはずだ。

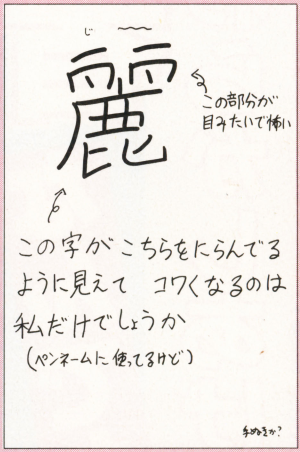
北海道・ＴＡＲＡらん・ＬＶ①

★

●西田ひかるのポップコーンのＣＭで、西田ひかるのスカートも割れないかななんて思うのは俺だけだろうか？

大阪府・謎の変人・ＬＶ①

➡静岡県・麗華・ＬＶ①



●まれにＳＦＣが売っているのを見ると、ＳＦＣが「ホラホラ、悔しかったら買ってごらん」と金のない僕に言っているようでなりません。

新潟県・Ｌｏｒザークス・ＬＶ①

★

●メロンパンの甘いかわの部分だけ売ってたら、と思うのはオレだけか？

三重県・Ｍ・しば・ＬＶ①

★

●地震が起きると「神様が地下でエッチなことをしてるんだな」と考えるのは僕だけでしょうか？　愛媛県・喜奇木鬼・ＬＶ①

⬅岡山県・白雪はんこ・ＬＶ③

●犬が「ウー」とうなるとき、「マンボッ」と言い返そうかと思うのはオイラだけ？

奈良県・あらびちょ・ＬＶ①

★

●大きな犬を見ると、つい乗って「はいよっ、シルバー！」と叫びたくなるのは僕だけかな？　埼玉県・パステル・ＬＶ①

★

●一度はスッポンにかみつかれてみたいと思っているのは俺だけかな？

愛知県・かどやん・ＬＶ③

➡東京都・山鳥さまちゃん・ＬＶ③

➡千葉県・いしかわ・ＬＶ③

●かっぱえびせんの袋から長いやつを２本取ると、鼻の穴と口に突っ込んで「やすうぎい〜っ」と踊りたくなるのはぼくだけでしょうか。

東京都・キメラの涙・ＬＶ①

★

●貸し切りバスにあるゲロ袋を見ると、ゲロを入れとかないともったいないと思うのはオレだけ？

福岡県・ミンウつんう・ＬＶ③

★

⬇会心の一撃賞!!

●万歳三唱をしている人に向かって「こん平で〜す!!」と叫びたくなるのは僕だけだろうか？

●重量上げをしている人に向かって「こん平で〜す!!」と叫びたくなるのは僕だけだろうか？

●バタフライで泳ぐ人に向かって「こん平で〜す!!」と叫びたくなるのは僕だけだろうか？　（３本合わせて５ポイント）

長崎県・ルビーのるびす・ＬＶ②

総　評

かねこ・以前に何かの衝動にかられるパターンがねらい目だ！　と言ったら来るわ来るわ。面白いのが集まっちゃって、ボツになった中にもいいのがたくさんあったんですよね。

原口・そんな中でも会心の一撃賞に決まった「こん平で〜す！」ギャグ３連発にはまいった。笑点ネタに弱いところがばれちゃったかたな。

かねこ・原口さんは懐かしい芸人さんの名前を聞いただけで笑っちゃうから。

原口・そうそう。Ｗモアモアとかリーガル天才秀才とか。ぷっ。

くろす・だれも知らねーってば！

◆ローン戦士　くろす　スピード違反で罰金を取られてローンが払えなくなり、借金してローンを払っている今日この頃。あー堕ちていく雪だるまのワタシ。

攻略クイズ結果発表②

正解者は次から発表する人たちのみです。順不同でいきまっせ。神奈川県・ＪＡＲ／三重県・なむこなみ／茨城県・サクセス／長崎県・ルビーのるびす／福岡県・３だにんぎょＭｋⅡ／大阪府・あれっくす（次のページに続く）

◇うたう戦士　かねこ　最近何かと飲みに行く機会が多くて、こないだなんかお店にメガネ忘れてきちゃった。何だか胃も心もぼろぼろですよ。

（1）　あおりでインパクト　（月刊）　1991年(平成3年)4月号

BLOCK 3 一発ギャグをドーンといってみよう
あおりでインパクト

最優秀賞・7ポイント	会心の一撃賞・5ポイント	通常あおり・3ポイント

ブロックガイド 大きな活字で、スポーツ新聞のあおりのように一発ギャグを載せるブロック！ ホラでもダジャレでも、笑えりゃなんでもあり。パッと見て笑わせてくれい。

最優秀賞
愛と感動の超尾形大作
→北海道・Kods村正・LV②

会心の一撃賞
斬る者なんでも やわらかしあげ～
→東京都・船津歩・LV③

カッツ 連立 石松方程式を解く
→大阪府・必殺仕事人・LV①

中古入れ歯ショップ
→静岡県・ウッドチャック・LV①

Wink 大爆笑
→愛媛県・喜奇木鬼・LV②

そこのけ、そこのけ、渡辺徹
→東京都・あやうい姿・LV①

新発売!! 小児用リゲイン
→岡山県・まむしくん・LV①

まいっちんぐ 淡谷先生
→千葉県・大井埴丸・LV①

第2回 包丁つかみ取り大会開催決定
→大阪府・TVじゃ画王じゃ・LV③

立松和平交渉
→千葉県・いしかわ・LV③

総　評

くろす・超尾形大作っ！　このインパクトは一体何なんだ。それじゃかねこがカラオケで尾形大作歌っちゃうよーん。さん、はい！
原口・いやんなっちゃうなあ～♪
かねこ・何で原口さんが歌っちゃうんですか。僕は尾形大作の歌は知らないけど。
原口・いや、その、演歌が好きなもんで、つい。まあ、今回も人物で笑わせられちゃったね。ダジャレに押されて今のところは弱いかもしれないけど、ナンセンスものも期待したいところ。よろしくっス。

攻略クイズ結果発表③
北海道・鈴木善幸／京都府・ムーマ／北海道・木村健一／神奈川県・Wizard平野／石川県・でぶチョコヴォ／滋賀県・心機一転／北海道・ゴッペパン／大阪府・田手尾野／福岡県・堀田ゆふいちろふ／広島県・KOU(続く)

BUG·BOY·CLUB·SUPER!

BLOCK 4
人の感情をうまくたとえて形容せよ！
ザ・形容塾

最優秀賞・7ポイント
会心の一撃賞・5ポイント
通常形容・3ポイント

【最優秀賞】

〈テーマ＝『恥ずかしさ』〉
●「パロディウスだ！」を買うときの「だ！」の部分を言う恥ずかしさ。
千葉県・大井埴丸・ＬＶ③

【会心の一撃賞】

〈テーマ＝『むなしさ』〉
●コップに入れすぎたカルピスの原液を、ビンの中に戻しているときのようなむなしさ。
大阪府・虎那魅兼人・ＬＶ②

【ここより通常形容】

〈テーマ＝『恥ずかしさ』〉
●人生ゲームで子供ばっかり産んでしまうような恥ずかしさ。
静岡県・りょくこ・ＬＶ③

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●弁当のふたに、ご飯粒が一つもついていなかったときのようなうれしさ。
大阪府・あれっくす・ＬＶ②

★

〈テーマ＝『つらさ』〉
●口内炎ができているとき、カレーを食べるようなつらさ。
福岡県・ミンウつんう・ＬＶ③

★

〈テーマ＝『くやしさ』〉
●テストの点数が平均点よりもたった1点だけ低かったときのようなくやしさ。
滋賀県・アブラハムⅢ・ＬＶ②

★

〈テーマ＝『気分の良さ』〉
●「クイズダービー」で、はらたいらが間違ってた問題がわかったときのような気分の良さ。
大阪府・桃太郎伝説ＭＤ・ＬＶ①

★

〈テーマ＝『くやしさ』〉
●夏休みの朝、11時頃に目が覚め、アニメスペシャルを見逃したときのようなくやしさ。
愛媛県・喜奇木鬼・ＬＶ②

〈テーマ＝『くやしさ』〉
●1ブロック分の沼地にトラマナを使用するときのようなくやしさ。
北海道・ぷっぷさん・ＬＶ①

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●新聞を読んでいて、手についたインクの文字がはっきりと読めたときのようなうれしさ。
新潟県・Ｌｏｒザークス・ＬＶ②

★

〈テーマ＝『恐怖』〉
●歯医者の椅子にすわって、見たことのない大きな道具を持ってこられたときのような恐怖。
宮城県・餅2号・ＬＶ①

★

〈テーマ＝『気持ち悪さ』〉
●病院でスリッパをはいたとき、まだ前の人の温もりが残っていたときのような気持ち悪さ。
大阪府・あれっくす・ＬＶ②

総　評

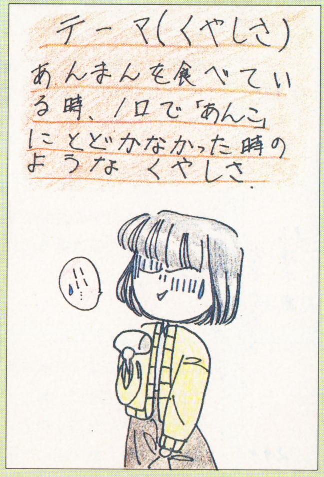
くろす・このブロックは回を追うごとにどんどんレベルが上がってきたぞっ！
原口・「パロディウスだ！」はよくそこに気がついたなって感じだなあ。ホントに来月が楽しみなブロックだよね。
くろす・オイラ、カルピスを戻すのっていうのはよくやるからシャレにならん。
かねこ・くろすさん、ここんところお金がないから切実～っ。

●ブロックガイド●

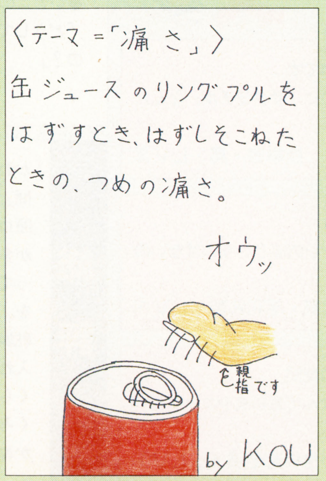
新しい形容の文章を考えちゃおうというブロックだ！　必ず文頭に形容のテーマをつけ、「～のような～」と言うパターンで送ろう。

←千葉県・大井埴丸・ＬＶ③

←千葉県・速水亮・ＬＶ①



←広島県・ＫＯＵ・ＬＶ②



←佐賀県・風蘭れいと・ＬＶ①

攻略クイズ結果発表④

愛知県・かどやん／三重県・ＮＡＲＹＵＴＡ／兵庫県・満腹くん／愛知県・じゃんだらりん／三重県・クリスタルナイト、以上の皆さんには一律、経験値を3ポイントずつプレゼントだっ！　よかったね、おめでとうさーん!!

◆大食い戦士　原口　最近は電気グルーヴと言う、ラップグループの音楽をよく聴いている。とにかく笑えるんだこれが。下品なのでだれにも勧めないけど。

BUG·BOY·CLUB·SUPER!

一行おたより

これだけで1Pもらえるなんて信じられない!!（兵庫県・満腹くん・LV③）↑くろす・オイラも信じられない!! 1P出すよん。

BLOCK 5 知人のミョーな疑問を教えて！

知りあいの疑問

最優秀賞	6ポイント
会心の一撃賞	5ポイント
通常疑問	3ポイント

ブロックガイド 知人がもらしていた、妙な視点の疑問を報告してもらうブロック。普段、なにげなく見過ごしているものを再発見しちゃうような、スルドイ疑問を待っているぞ。送るときには、必ず誰の言った言葉かを明記しよう。注意点はあくまでも自分以外の人間の疑問を送ること。面白くっても本人のではボツだからね。

最優秀賞

●友人亀松ツル八（仮名）の疑問。
「出目金は目玉が乾燥しないのかなあ？」
鹿児島県・さビこんま・LV③

会心の一撃賞

●同級生Aの疑問。
「どうしてゲームセンターで高得点を出す人は、『AAA…』とか『ABC…』というような変な名前の奴ばっかりなんだろう？」
愛知県・山口寛憲・LV③

●友人・高橋美香の疑問です！
「納豆やヨーグルトはくさってんのに、何で賞味期限があるの？」
秋田県・折原愛・LV①

●電気屋の梅津（14才）の疑問です。
「どうしてニューヨークにある自由の女神はアイスクリームを持っているんだろうか？」
山形県・佐藤靖紀・LV①

●近所の老人、辰さん（91才）の言っていた疑問。
「月のうさぎは、いったいどこからウスやキネ、もち米を調達してくるのかのう？」
滋賀県・アブラハムIII・LV③

●友人、飯田哲也（16才）の疑問です。
「ビックリ人間大賞などで刃物を使った芸をするとき、その刃物がよく切れるのを証明するために大根を使うのはなぜだろうか？」
宮崎県・ぷうかJrターボ・LV②

●オレの友人尾崎の疑問。
「はっきり言う！ どっちがヤンボーでどっちがマーボーなんだ？」
福岡県・ミンウつんう・LV③

●妹・あゆみ（8才）の疑問。
「なんでペンのためし書きってみんな曲線なんだろうなぁ」
兵庫県・貯金箱・LV①

●いとこの村下夕子（17才）の疑問。
「どうしてアニメに出てくる人ってみんな髪を染めてるの？」
東京都・やなっく・LV①

いちゃもんネタシリーズ

●友人、Mくん（15才）の疑問。
「『見えない赤い糸に結ばれている』と言うけど、見えないのにどうして赤いってわかるんだ？」
大阪府・桃太郎伝説MD・LV②

●友人、中井清（13才）の疑問。
「よく『虫のいどころが悪い』というが、どこに虫がいるのだろうか。寄生虫でもいるのか！」
兵庫県・満腹くん・LV③

●友人、みこちー（15才）の疑問だよん。
「よくジュースとか飲んだあとで『生きかえったー』って言うけど、それまでその人死んでたの？」
神奈川県・ひびき★みかる・LV①

●受験生、藤井（18才）の疑問です。
「どうして一度も咲いてないのに『サクラチル』なんだろう？」
岐阜県・篤・LV②

●私の悪友のYの質問です。
「なんで筋肉痛はあるのに、ぜい肉痛というのはないのだろう？」
千葉県・毛利礼智・LV①

●友人バブルス（年齢不詳）の疑問。
「金婚式や銀婚式があって、なんで亜鉛式やニッケル婚式がないんだろうか？」
愛知県・まんめ今世紀最強！・LV①

総評

かねこ・枠を拡大してお送りする「知りあいの疑問」、今月から経験値もアップしてお得ですよ。原口・どーも単なるソボクな疑問を送ってくる人が多いなー。もうちょっと根本的に勘違いしちゃってる変な疑問がほしい。見よ、最優秀賞の疑問を。出目金はずっと水の中にいるんだから目玉が乾燥するわけないじゃないかっ！ と突っ込みを入れたくなる。疑問自体に驚きたいんだからこれくらいハズしてくれなきゃ。
くろす・ど一して借金がなくならないんだ？
かねこ・しつこいなあ、もう。

大会参加者への注意書① ここからは初めての参加者へのお知らせ。大会のきまりをも一度説明するよ。まず、ペンネームは10字まで。そして同一人物でもペンネームが違えば別人あつかいをするので、あまりころころペンネームは変えないほうがいいよ。

BUG·BOY·CLUB·SUPER!

BLOCK 6 もしRPGにこんな敵がいたら!?

敵キャラさん、いらっしゃい

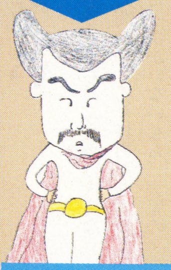
ブロックガイド　有名人や、物体などをパロディにした、ＲＰＧの敵キャラを考えてみようぜ！　文章は攻略本ぽく書くのだ。イラストで笑わせてくれてもいいし、イラストのかけない人はキャラクターにハマった特徴文で笑わせておくれ。

最優秀賞・６ポイント	会心の一撃賞・５ポイント	通常あおり・３ポイント

今月のモンスター図鑑

会心の一撃賞

H P	5000
EXP	3000



サリーちゃんのパパ（桑野信義）

特徴・サングラスを取るとタシーロという仲間を呼ぶ。弱点・トランペットを渡すと『演奏』してしまい、スキだらけになる。

大阪府・あれっくす・ＬＶ③

ワダーゴーレム（和田アキ子）

H P	500
EXP	800

特徴・「ハッ」と言いながらすごい力で攻撃してくる。攻略法・耳に息を吹きかけると一発で倒せるぞ。

↑神奈川県　竜騎士　あおやま・ＬＶ①

ハイシー＝リホ（牧瀬里穂）

特徴・現れると突如『ハイシーＬ！』の呪文で自らのスカートをめくり、男に大ダメージを与えるぞ！

H P	350
EXP	300

↑神奈川県・ひびき★みかる・ＬＶ①

【黒魔道師テツコ】（黒柳徹子）
特徴・『テツコの部屋』の番人。その部屋に足を踏み入れた者は45分間の饒舌攻撃に堪えなければならない。

京都府・岩崎プル・ＬＶ①

★

【ヤンヤ大王】（愛川欽也）
特徴・「はい、消えた！」呪文で瞬間移動する。長身ロボ・クスダとパーティーで登場することが多いぞ！

愛媛県・喜奇木鬼・ＬＶ③

★

⬇今月の最優秀賞!!

【ウエキゴースト】（植木等）
特徴・敵と戦っているとき、突然出てきて戦闘を中断させる。さらに「お呼びでない、こりゃまた失礼しました！」魔法を使い、大地震を起こすのだ。
攻略法・アイテム『ナガブチ』を使うと戦闘時間を短縮できる。

愛知県・堀田ゆふいちろふ・ＬＶ③

総評
くろす・植木等ものはほかにもあったんだけど、技の完成度の高さで堀田くんになった。ボツになった人は残念だったねー。もっとテクをみがけ！
かねこ・キャラクターに関して、もう誰かが書いてるだろうなあ、と思ってあきらめるのは損だよ！

一行おたより
住所を見て気がついたけど「麹町GOGOGO!!」と言うと住所が覚えやすい。（愛知県・村井裕一郎・ＬＶ①）⬆原口・そりゃナイス！

休息の部屋

優秀戦士ランキング表

1位	ミンウつんう	24ポイント
2位	堀田ゆふいちろふ	23ポイント
3位	満腹くん	21ポイント
4位	はあくんだよ	20ポイント
5位	山口寛憲	19ポイント
6位	白雪はんこ	18ポイント
7位	CAR―II	17ポイント
8位	山鳥さまちゃん かどやん	16ポイント
10位	いしかわ	15ポイント
11位	あれっくす	14ポイント
12位	さビこんま NARYUTA 大井埴丸、船津歩	13ポイント

首位に変動アリ！　大会はますます過激に！

上位陣が大変動！　はあくんを蹴落とし、かわりに先月３位のミンウつんうくんがトップに躍り出た！　さらに回を重ねるごとに経験値を伸ばしている堀田ゆふいちろふくんが２位につけている！　攻略クイズの恩恵もあり、今月は大量経験値を稼ぐ投稿戦士が多かった。

ところが、1位、2位の２人がそろって今月は経験値ゼロという予想外の展開。この背景には続々と参加してくる新人の台頭がある。今月も初登場であれっくすくん、大井埴丸くん、喜奇木鬼くんがレベル３をクリアしているぞ。いつもハガキを出してくる常連投稿戦士も、なかなかこの状況に割り込むのは困難かもしれない。

イラスト派も絵がうまいだけじゃ上位に食い込めないことがこのランキングに現れている。それでもイラストを描ける人の方がやや有利か。

優勝者決定まであと３ヵ月。まだまだトップに出るチャンスは充分あるぞ。大量投稿で勝利をつかめ！

レベルUP表

LV	POINT
レベル1	1ポイント
レベル2	5ポイント
レベル3	10ポイント
レベル4	30ポイント
レベル5	50ポイント
レベル6	80ポイント

おハガキのあて先
〒102　東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
BBS　「各ブロック」の係
（「　」内はブロック名を入れてね！）

大会参加者への注意書②
大会の優勝者には特典として、スーパーファミコンセットをプレゼント。成績上位者にもプレゼントを予定してるぞ。意外と忘れている人が多いので書くけど、自分の住所、氏名を書いてくれないと載せられないので注意してね。

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「ルーンに秘められたる魔力」篇

by 健部伸明

何かを得ようとするものは、何かを失わなければならない

見渡すかぎりの雪。村々は山と渓谷に隔てられ、人々は家族ごとの小さな社会を営んでいる。

かつて、北欧の冬は過酷だった。春の訪れが遅ければ、秋の間にたくわえた食料も、やがては尽きる。そんな時、男たちは吹雪を押して狩りに出る。自分が獲物を持って戻らなければ、家族は飢え死にする。

冬場は、獲物の方も飢えている。雪の狩り場は、人間と動物とが互いの生存を賭けて闘う、戦場となる。そんなとき、頼れるのは仲間と自分の肉体のみ。男たちは力の限り、獲物に立ち向かう。

男に守られている女はいい。男なみの強さをもった女性もいい。しかし男たちの庇護を受けられない、かよわい女や老人たちがいる。彼女たちだって、厳しい冬を生きていかなければならない。

肉体的な力がない者が生き抜くには、何か特別な武器が必要だ。そして北欧では、魔術が彼女たちの武器となった。

というわけで、今回からは少し魔術の話でもしてみよう。北欧では古来、魔術師の多くは女性だったようだ。家事や育児などと同じように、魔術は女の分担だったのだ。

これは北欧ばかりに限ったことではない（日本語でも、魔女や巫女という言葉はあるのに、魔男や巫男という言葉はない）。

魔術の熟達には、相当な量の知識がいる。男たちは、外へ肉体労働に行くため、学問的なことを学ぶ時間がない。それに男には、生存に必要最低限の知識さえあればよい。

しかし女性には、ゆっくりと家庭で過ごす時間がある。もちろん家事は大変な仕事だが、時間のやりくりは男たちよりうまい。また子供がいないなら、育児の時間を他にまわせる。すなわち、魔術の時間に。

そういうわけで、結構厳しい自然の中で暮らしていた人々の間では、魔術は女性のものとなる。

ちなみに、逆に近代や現代（！）など、社会が豊かになって、働かなくても生きていける有閑階級が増えてくると、魔術は徐々に男のものとなっていく。男たちはかつて、狩猟や野良仕事に費やしていたエネルギーを、魔術の研究に捧げるのだ。

さて、北欧の魔術といってまっさきに思い浮かぶのは、ルーン文字ではなかろうか？　ルーンとは北欧の魔術師たちが使った特殊な文字で（ご存じの方はご存じの通り）、不思議な魔力がこもっているという。かなえたい想いを胸に秘めながら、小石や木切れや骨片に、一心にルーンを刻みつけ、自分の血を塗りつける。そして神に祈りを捧げつつ、特定の呪文をとなえる。これがルーン魔術のおおよその手順だ。

この方法で、かなりのことができたらしい。傷を癒す。飛んでくる矢を落とす。皮膚を祝福して敵の刃が通らないようにする。敵を呪って破滅させる。死者の霊を呼び起こして話を聞く……などなど。

ただし願いがかなったら、ちゃんとそのルーンを司る神に、捧げ物（いけにえなど）をしなければならない。さもなければ、神の呪いを受けるという。代償のない力は、ありえない。

ところで、実は諸君らも、ルーン魔術によってつくられた物品を持っていると言ったら、驚かれるだろうか？

「交通安全」「家内安泰」「合格祈願」「安産祈願」などのお守りを、買ったり、もらったりしたことはないかね？　物体に文字を描いて、そこに魔力を宿す方法をルーン魔術と呼ぶなら、これも立派にルーン魔術だ。いささか東洋的で、世俗的すぎるかもしれないが。要するに、護符とかお札とかに当たるものをつくる方法なのだ。

もし、そのお守りで願いがかなったのなら、ちゃんと神社仏閣にお礼参りに行った方がよいかもしれない。

さて神話をひもとくと、ルーンは主神オーディンによって、この世にもたらされたとされている。オーディンは神々の魔術師とも呼ばれ、あらゆる魔術に通じていたという。そのオーディンでさえ、ルーンを手にいれるには死と隣合わせの苦行をしなければならなかった（首を吊ったうえ、わきばらを槍で刺した）。また、魔術に必要な莫大な知識を手にいれるため、〝知恵の泉〟に自分の片目を投げ入れたという。以来この神は、片目となった。

実際、苦行というのは、魔力を得るための一つの必須条件でもある。修験者は山にこもって滝に打たれ、ヨーガの行者は身体じゅうに針をさし、イエス・キリストは砂漠で悪魔の試練に遭った。人間は生死の境の状態になると、霊魂が肉体から抜け出し、異世界へとさまよい出るという。魔術師にはまず、このような能力が必要なのだ。

また目を失うというのは、知恵者のステイタス・シンボルでもある。君たちの中にも、本の読み過ぎ、TV画面の見過ぎなどで、視力が落ちた人はいるだろう。そこの、眼鏡をかけたきみのことだ。科学が発達した現在でもこんな感じなのだから、ろうそくの暗い明かりで書物を読まなければならなかった魔術師たちは、目が悪くならない方がおかしい。

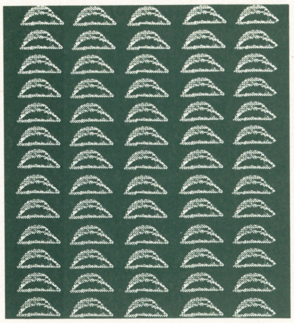
魔術師は少なくとも、〝死の寸前の体験〟と〝視力の喪失〟という、二つの代償を払わなくてはならなかった。オーディンの姿は、そのことを象徴している。

イラスト／田中 光

田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第4回　●by田尻智（ゲームデザイナー）

ジェリーボーイよろしく！



○月●日。僕は都内のあるアパートメントに住んでいる。そこの大家が僕の部屋にやってきて「隣の女性からクレームがきている。夜中うるさいから、もう少し静かにしてくれ」という。じつは大家及びその隣の女性からクレームがきたのは、これで三回目だ。僕は職業柄夜遅くまで起きてはいるが、それにしたって、ひとりぐらしなのだから、騒ぐといっても知れている。だいたい騒ぎようがない。僕自身騒いでる自覚はない。つまり、うるさく感じるのはアパート自身の設計に問題があるのであって、ようするに壁が薄いんだと思う。実際、僕の部屋にいても二階に住む住人の掃除をする音などが、まるで耳の中を掃除しているかのように、よく聞こえるのだ。そういう、壁が紙のように薄いアパートを建てた大家に、とやかくいわれたくない。それに、隣に住む女性も薄気味悪いものがある。隣、つまり僕の部屋の音がうるさいと感じても、直接僕の部屋へ文句を言いにくることはない。彼女は、新潟の実家に電話するのだ。「うるさくて、眠ることさえ出来ない！　どうにかしてもらわないとおかしくなりそうだわ！」それを聞いて、新潟から大家の家に電話が入り、それから大家が僕の部屋へ文句を言いにやってくるのだ。そして、彼女はなぜか毎晩十一時半くらいまで、自分の部屋の窓を大きく開け放ち、外を観ている。ただじっとである。どうやら僕が帰ってきたかどうかと、友人を連れてきていないかとか見張っているようなのだ。ほとんど、ロマン・ポランスキーのテナントのような世界だ。怖いよ。

話はもとに戻るが、とにかく、こっちもいわれのないことをねちねちといわれるのも耐えられない。そこで大家に「壁が薄いと思うので防音材を入れてほしい」と電話でたのんだ。しかし、大家はそれを聞くとろくに返事もせずに電話を切ってしまった。これには頭にきた。大家は、きっと自分のアパートが手抜き工事で作られてるのを知っているのだ。もういい。たくさんだ。こんなところにはもう住みたくない。防音がきちんとして、隣人に脅かされないところへ、少しでも早く引っ越そう。春先には引っ越すぞ。

○月●日。完成間近の新作ジェリービーンのタイトルが、変更になった。いまになって、なぜタイトルを変更しなければならなくなったのか、まあ、そのあたりはいろいろと複雑な事情があるのだけれど、簡単に言ってしまえば、肝腎の商標登録ができなかったのだ。そして、新しく決まった新タイトルは、ジェリーボーイ。うっ、これはなんだかチェリーボーイを思い起させる語感ではないか。すけべ。しかし、決して僕はこのタイトルを嫌ってはいない。むしろ気に入っているくらいだ。このちょっとエッチな響きが、逆に人々にインパクトを与えると思っているから。イニシャルもジェリービーンと同じJ・Bだし、なかなかいいタイトルだと思うよ。

漫画は愛 I LOVE COMICS

●連載第4回　●by成沢綾子（漫画家）

ふらり金沢、カニ旅行

冬になったら、金沢に行きたい。そういえば去年新婚旅行、2泊3日で金沢に行ってる途中から言ってたんだもんね。旅行ズレしてない私だから、余計楽しかったのかもしれないけど、とにかく、見るもの珍らし、食うもの美味し、といった桃源境の様なものを、ちょっと金沢に感じてしまったのでした。オーバーじゃないんだ。キンキンに寒い空の下で、すこし雲が出るとすぐ雪になる、知らない土地。日本海。

今回の旅行は、私と大将ことだんなさん、あとCB'S PROJECTのメンバー健部さんと山下さん。計4名の美味い物をこよなく愛する、一団体で行ってきたのであった。

もっともノロわれてるんだろーかというほどのアクシデントも数々あった。仕事が終らなかったとかで赤い目をした徹夜ヤローが3人、その中の一人は遅刻ギリギリの上に待ちあわせとちがう場所で立ってるし、ブッシュ大統領は会見始めるし、ようやく乗りこんだ旅客機は、小松上空まで来て、悪天候で、着陸することが出来ず40分も旋回したあげく、羽田空港に引きかえしたり―パイロット・ウイングスで、パイロット鍛えて来い！の声あがる。――タラップで尻もちついたり(これは私)目的のほうに何の被害もなかったからいいようなものの…。

でも金沢に着いてしまってみれば、食い道楽一直線。近江町市場で大量にたらばガニ・甘エビ・白子・ゴリなどを買い、こめどころ加賀百万石だけあってさすがに美味い吟醸酒と共に、お腹においしく収めてしまった。

でも実は金沢うまいものツアーの醍醐味は古い本だったの。犀川大橋の近くにある、たたずまいのなつかしい本屋さん。新婚旅行の時見つけて一年後再びおとずれてみたら、まあ古い本の多いこと多いこと！　とにかく本好きの4人ですもの。それぞれ、絶版になった文庫やら、高校時代に私がマンガを描いていた本の増刊号やら、酔いにまかせて、紙袋一ぱい買いまくったんだ。今はなき「ブロンズ社」の真崎守選集なんて、昭和54年刊の初刷。選集の中には、「エデンの戦士」や「ジロがゆく」なんぞもあって、読み返すと時代的にもかなりなつかしい物になってる。青くさくってほとしばるようなせつない思い。忘れてるよねえ。でも読み返すと、苦しいくらいに思いだされる不思議。'70年の中学生ジロと'67年生まれの私じゃ、解らない事のほうが多いだろうけど。山の中の木や水が生きていてうらやましい。もちろんジロやツンとあったり…。東京で出会うより旅先で見つけたほうが楽しい本ってある。すてきな金沢の古い本屋で手に入れた本もやっぱり楽しい旅の思ひ出。

さて今回からは悪魔の話だ

怪物博物館・地獄の住人

●第43回●地獄　by北枕獲

まずは、お詫びをしなければなりません。前号で、とんでもない誤植がありました。あの〝漠さん〟は、もちろん〝貘さん〟の間違いです。校正の段階で訂正したのですが、なぜか直りませんでした。また〝山の模写〟は、当然〝山の描写〟になります。訂正して、お詫び申し上げます。敬愛する夢枕先生、ごめんなさい。すいません。みんな北枕が悪いんです。ファンの方、剃刀なんか送らないでね。反省していますから。

さて。新装開店怪物博物館〝地獄の住人〟編だ。日本では悪魔の一言ですけど、英語だとdevilとdemonの2種類があるって知ってる人も多いでしょ。これは、堕天使がデビル、元ローカルな神様がデーモンなんだ。つまり、キリスト教では神は唯一絶対の存在だから、それ以外の神は偽物、悪魔の化身ってことにしちゃったんだよね。

てなわけで、当怪物博物館では、キリスト教圏の悪魔を中心に、ときには地方の魔神も含め、紹介していこうと思ってますんで、ひとつよろしく。

今回は、最初ですんで、軽～く地獄についてやりましょ。

地獄と一口に言っても、宗教や、地域、民族によって千差万別だし、とてもこの少ないスペースで触れられるワケもない。で、あまりナジミがないだろうキリスト教の地獄について。

地獄、ヘルというのは、この世で犯した罪を償う場所だ。未来永劫、責め苛まれるインフェルノと、責めを受けることで浄罪されるプルガトリオ、煉獄の2カ所に分けられる。つまり煉獄を経て天国に転生することもあるんだ。

もともと地獄ってのは、女性を罰する場所だった。これはキリスト教の元になったユダヤ教が、ペルシアの拝火教の考え方を取り入れたからだ。父権的宗教の拝火教では、不貞を働いたり、男性を裏切った女性が責められる場所が地獄だった。それがユダヤ教に取り入れられ、女性だけでなく、奥さんと必要以上に会話をしたり、女性に助言を受けた男性も地獄行きになったんだ。うーん、とんでもない話だなぁ。

さて。ユダヤ教からキリスト教が派生するわけだけど、この女性蔑視という地獄の性格は、ある程度、受け継がれる。ほら、女性型の悪魔って、ほとんどいないでしょ。例えば、バビロニアの豊饒の女神イシュタルは、キリスト教に取り込まれて、地獄の大公爵アスタロトになっちゃったしね。

で、16世紀になると〝悪魔学〟ってのが盛んになる。例えばヨハネス・ヴァイアーの『悪魔の疑似君主国』って本があるんだけど、この本によると、悪魔の総数は740万5926匹いるとか、それが72の集団に分れているとか、階級制度とかが載ってるんだ。最近、日本でも出版されたコラン・ド・ブランシーの『地獄の辞典』も、この『悪魔の疑似君主国』を下敷にしたものなんだ。

てなわけで、次回から、個々の悪魔を紹介していくからね。お楽しみに!!

二人だけの誕生日…

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●59回●「あなたが死んだ日」

「ハッピーバースデー」

友香里が目のまえにケーキを置いた。彼女の手作りだ。太めのロウソクが二本に、ちいさいのが四本立ってる。そうか、今日はおれの二十四歳の誕生日。でも彼女、うつむいて哀しそうな顔してる。おれの事故のせいか。

ちょうど一年まえ。あの日もおれの誕生日だった。友香里がケーキを焼いて待ってるってんで、バイトがひけるとあわててバイクを飛ばした。つきあって半年、やっと彼女の部屋にご招待だ。舞いあがっちまってた。

それがいけなかった。スピードの出しすぎだった。彼女んちのすぐ近くまで来ていながら、おれは人身事故を起こしちまった。急に飛びだしてきたんでまにあわなかった。即死だった。友香里はやさしいから、思いだして哀しくなっちまってるんだろう。

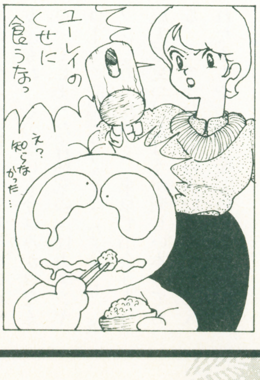
ロウソクに火をつけると、友香里は部屋の明かりを消した。真っ暗闇に、ぼんやり顔が浮かびあがる。青白くてこわばってて。ほんとのこと知らずに、彼女は今日まで暮らし……おれは口をひらいた。

「わたしのことも、もう忘れてほしいの」ローソクの炎を見つめたまま、いきなり友里香がそう言った。

「一年もたつのよ。人間の気持ちだって変わるわ。あなたのことずっと想っていたかったけど、でもだめだった。気持ちがどんどん薄れていくの。それに、もうどうでもいいの、なにもかもが、疲れたわ」

友香里は顔をあげて、まっすぐおれを見た。

「だからお願い。この部屋から消えて。毎日毎日、あなたを見てるのはつらいの。気持ちはうれしいけど無理よ、死んでるんですもの。あの事故であなた、即死したのよ。まだわからないの？焼かれて灰になっちゃったのよ。このロウソクの火、吹いて消せる？」



できるわけがない。そうだ、おれはとっくに死んでる。ここにいるのは幽霊だ。知ってるさ、そんなこと。ちがう、彼女のそばを離れないのは、未練ってやつだけじゃないんだ。

「今夜を記念に、これで最後にしましょ。ハッピーバースデートゥー・ユー」友香里がロウソクの火を吹き消した。真っ暗になったおかげで、ようやく決心がついた。これ以上長びかせちゃだめだ。

「わかってないのは、おれじゃない。友香里はあのとき急いでた。買い物してたんだろ。おれが来るまえに早く部屋にもどろうって、よく見ないで角から飛びだした。おれはそこに突っこんじまった。

「教えなきゃって、だからおれはここに……でもできなくて。気がつかなかったのか？おれたちふたりとも、即死だったんだよ。友香里も、もう死んでるんだよ」

暗闇のなかに、おれは坐りつづけてた。返事はなかった。いつまでも、いつまでも。

鈴木みその
TVゲーム昔話
連載第4回

全国の女性ファンの皆様、ごめんなさいとゆーことで…。

前回のコラムで、田舎で、27歳のいい年の女が結婚してないのは、うんぬんかんぬんと書いたら、これがあなた、非難の投書が山のように来たらしい。

山のよう、とは井上編集長の話であるからにして、実際は2通ぐらいと思うが、ぼくもあれ以来、仕事関係の女性に、

「ヒッポンのコラム見たわよ」

と、冷たい声をかけられたことが2度3度あったので、相当な反響と見てよろしい。

どうも、女性の一般論としてとらえられちゃったようで、(ま、そういう風にわざと書いたんだけどさ）うちの規模の田舎って限定してるわけですな、本当は。めぼしい産業もない、人口3万人くらいの市でですよ、都市に働きに行くわけでもなく地元に残ってる女性がね、結婚しないのには、やっぱり深い理由があるでしょうよ。だいたい空気が違うもの。片田舎で育った人はわかると思うけど、あのプレッシャーたるや、浪人をしのぐね。

「あの家の娘はいい年なのに、まだ嫁のもらい手がないのか。見てくれは悪くねえってこたぁ、やっぱどっか問題があるに違えねえ」てな会話がトマホークやパトリオット並みに飛びまくってやがるわけ。

「どっか人に言えねんキズでもあるか…」

よってたかって病人にしたてあげちゃう。

そんなもんだから、22くらいから相当あせり始めるね。姉きの同級生見てた感じでは。

最近都会の女性の婚期が遅れてきてるって言うけど、田舎はムリやりなんでもかんでもくっつけようとするから早いに決まってる。

昔は14でヨメに行ったもんだ。なんて戦前だか戦国時代だかわかんない話をもちだすオヤジまでいるもの。今時10代で結婚する奴は暴走族で子供作っちまった奴くらいじゃねえか？（てなことを言うと、また10代で結婚した人にしかられるから言わない。言いませんとも）

100万人が住む地方都市とかも田舎と呼ぶ場合があるけど、ボクが言いたかったのは、そういう古来の女性像が色濃く残っている田舎。そういうものだったわけね。

ただ、早くに両親と死に別れて、幼い弟をやしなってるうちに年を食っちゃった女性とか、モテまくって、いろんな人から求婚されてるうちに望みが上がっていって、どれも今イチだなあと結婚にふみ切れないでいたら30だったとか、そういう人はいるかもしれない。

でもねー、そんなのひとにぎりだもんね。ほとんどは、(これを言うと立場があぶないし、命もあぶないので書かない）

そういうわけで、前回の文章に、少し言葉を足します。

田舎で27にもなる女がひとりでいるってことは、よほどの理由がないかぎり以下同文。

これでまた、女性ファンが減ったことだろう。何人いるか知らないが。

女性ファンといえば、今日は実はバレンタインデーなのだ。本題に来るまでえれえ枚数かかってまった。

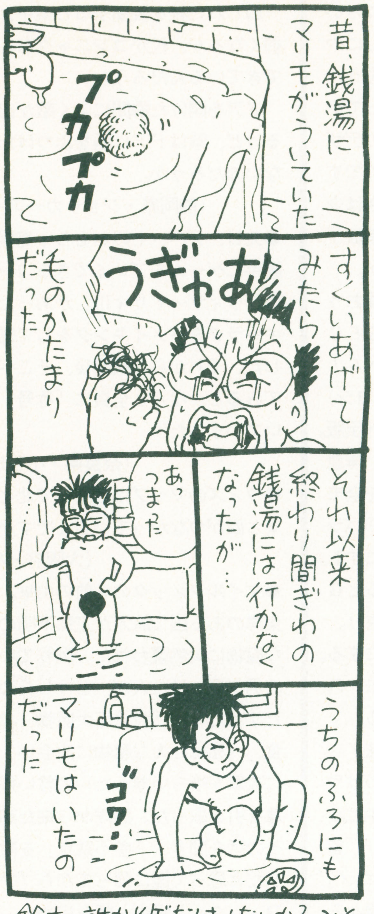
やれチョコレート業界の陰謀だとか毎年言われてますが、ここまでみごとに定着させられたら、こんなもんどこ吹く風ですな。今さらチョコは本当は違うんだなんて言われたって、「あ？ オレっちは子供(ガキ)ん頃からチョコ一筋で通してやんでい。毛唐(けとう)の国じゃどうか知らねえが、日の本の国じゃチョコ送るのが本式なんでえ」と聞き直りますよ、あたしゃ。

ただホワイトデー。ありゃいけません。物をもらったらお返しを的発想がダメ。バレンタインは愛をもらう日なのに、物でお返しするのはイキじゃない。お歳暮送ってんじゃないでしょうか。義利でもらったから、義利で返すなんざ、ヤっちゃんの世界じゃないの。

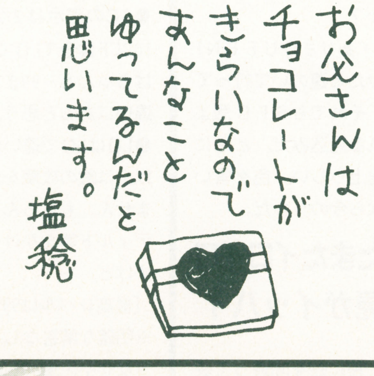
こういう日が定着するとだ、ホワイトデーで物を返さない奴は外道あつかいされちゃってさ、年賀状といっしょで年々数が減っちゃうようになるね。男は、そういうこと気にするから…ま、キャンディくらいなら返しとこって気にもなるわな。嫌だね、どうも。生ぐさくて。

てなことを考えると、○○の日なんてえものがいくつもあるが、愛をからませるとうまくいくって方法論が浮かんできますな。2月3日はフミの日なんてのがありすが、ラブレターを書く日に設定しときゃよかったんじゃないかね。節分は、愛する男性に豆を投げる日。北方領土の日は北海道の男性とつきあう日、TVゲームの日も作ればいい。VSゲームは愛のあかしとか、ハリ供養みたいに、クソゲーをやり込む日にするとね。クソゲーにも愛を。

結婚なんざしてなくったっていいのよ、愛があれば。



鈴木・誰かヒゲだんすしないか?・みそ



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ 友 おおく の オーク 会

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

名前だけは明らかにされているのに肝心のモノが見えて来ない。文字にしてしまうとドラマチックな映画みたいだけど、「新作の発売日が遠い未来だ」と嘆くウィザードリィファンの心の内であるはず。それでも彼らなりのイマジネーションはふくらむ。今回もウィザードリィファンの想像力がたっぷり集結しました。

V-218 スーパーファミコン版のお話

●新作ウィザードリィの情報で気になったことをひとつ。セーブ方法がオートセーブから変更になる、ということらしいのですが、すなわち今までのようなリセット技が使えなくなるってことですか。そのことが良いほうに転ぶのか、それとも悪い方へ行ってしまうか、何とも言えないけど、やっぱり大問題だと思う。何故オートセーブを廃止にするのか、アスキーさんの声を聞きたいね。

（新潟県・グレたでーもん）

●「V」のセーブ方法は今までのオートセーブとちがうとか。けどどうせなら、セレクトスイッチで両方できた方がいいと思いませんか？　セーブの方式を変えることができるってのも面白そうでしょ。せっかくあるんだから、それくらいやってくれたっていいと思う。（北海道・岡崎隼人）

☺セーブ方法の変更については反対の声が多い。おお、何と保守的な。必ずさがせば新トリックがあるはずだろうに。なんてことは言わないが。

●スーパーファミコン版ウィズにお願い!! ①マップはあんまり広くしないで（20×20でよい）階数をふやして（187階ぐらい）欲しい。②個人的なんだけど、村正なんかも出てくれるとスッゲー良いんだけどね。③個人的なんだけど、サッキュバスをまた登場させて下せえ。

●「V」では盗賊が役に立つみたいですね。今までのシリーズでは役に立たなかったからあんまり好きな職業じゃなかったんだけどね。んで今からどんな名前にしようかと考えてるところなのだっ!!（東京都・ＬＯＲＤ姫乃樹）

●そろそろ我がパーティのかなづちどもに水泳を教えた方が良いと思うのですが、どうでしょうか。どこか、良い訓練場を紹介して下さい。

（岐阜県・篤）

☺広いマップ、ターボファイルの問題などを心配する人が多い。逆に新呪文やswimなどのステータスは楽しみにしてるみたい。

V-219 ゲームボーイ版のお話

●ゲームボーイ版ウィズはイベントの大画面で見たら欲しくなりました。でも実際にＧＢでプレイしたら見づらいのではと思いました。時間つぶしにやるゲームにしては少々重たいと思う。それにいいかげんな気持ちでやっていたらロストしそう。モンスターのデザインはそれほど変わっていないのですぐになじめそうです。迷宮の広さは少々せまくなって16×16。だから階数がその分たくさんあるとかなんとか。

私はＧＢを持っていないので買おうかどうしようか悩んでいます。ＳＦＣで「Ｖ」も出るし、お金がたいへん！

（東京都・ヒデヨシ）

●こんな呪文が欲しい・ウィズ外伝版。①マトフェイト；地中にもぐる。無意味。②ハリトウェイト；ハリトを全モンスターにくらわす。無意味。③バラモーリス；敵全員のＡＣを−10にする。無意味。④カラーニト；となえるとＧＢの画面がカラーになる。意味有り。⑤バカドルト；仲間を一発で灰にする。無意味。⑥モンデザスエミー；モンスターデザインが末弥純さんになる。

●ウィズ外伝の正しいプレイ方法／ウィズ外伝は屋外でプレイするのはやめよう。だってあーた、電車の中とかでプレイして、ネヘネヘ笑ったり、「首ハネられたぁ／」とか「炎を吐いた／」なんて言ったりしたら、下は0歳から上は98歳までの男女に白い目で見られちまうぞ／「オレは世捨て人さ、人に笑われようと…」って人／ やめなさい／ そういうことをすると、ウィズフリークの評判が悪くなってくるのだ。ウィズ外伝をプレイする時は室内で、189カラットのダイアモンドなみの明るさと笑みを浮かべながらプレイすると良いであろう。

（東京都・ＬＯＲＤ姫乃樹）

●えーっともうすぐＧＢ版ウィザードリィが出ますよね。もちろん買うつもりだけど、モンスターカードは入っているのでしょうか？

（兵庫県・ありさＱＵＥＥＮ）

☺発売日がひたひたと遠のいて行ってしまったＧＢ版。それでもＳＦＣ版よりは先に発売される見込みだ。ともにまだ改良・調整途上らしい。色々言いたいことがあるなら今のうちだ。

Z-220 またまたイロイロ意見がイッパイ

●呪われた防具、特に鎧を間違って装備するアホビショップ。

ねじれた杖を装備すると素手よりも弱くなるが、杖がコンニャクなんかでできているんだろうか。

ドアを開けた瞬間によく敵が出てくるけど、敵はドアに頭をぶつけたりしないのだろうか。

（静岡県・ジョッカーアキラ）

●先日、デパートのおもちゃ売場の、勝手にゲームをプレイできるコーナーに「ウィザードリィIII」があったのでキャラクターメイキングをして帰りました。それから一週間後、そこへ行ってみると、なんと全員に「称号」がついていました。

（奈良県・小谷玲樹）

●ウィズのマップはどうして北と南、東と西がつながっているんですか？

（大阪府・なる）

●マイルフィックの名前の由来。昔、東洋のある国で旅人が正体不明の巨大な魔物に突然襲われた。倒れていたその男を見つけた人が、どうしたのかとたずねたら、「我会巨大魔物、参不意食。」（私は巨大な魔物に出会い、不意に攻撃を喰らい参った）と言い残して息を引き取った。西洋から来た商人がその話を聞き、「参不意食」を魔物の名だと思って国に帰ってから「マイルフィック」と呼び、話を広めた。以来正体不明の魔物の事を人々はマイルフィックと呼び恐れたという。

（新潟県・グレたでーもん）

K-221 前号の疑問に対する答どえす

☺HIPPON SUPER 3月号の北海道・DARGONの質問に対する答が何通か来ました。〔AC/LOの意味は？〕

●「LO」はLOW低いという意味です。

（神奈川県・源将人）

〔同じLOの−99と−10に差は？〕

●ACの表示は2ケタしかないので−10以下は全てLOですが、個人データではちゃんと−99まで表示されるので、違いはあると思う。（神奈川県・高橋穣）

●LOはLOで違いはありません。これ以上は敵の攻撃をかわす確率は上がりません。もちろん−10と−99では敵にディルト等をかけられれば違いが出ますけど。（前出・源将人）

〔最高レベルは9999？〕

※明確な解答なし。

〔なぜ不思議議の石の英名がStone St-

oneなのか?〕

●不思議ですね。（兵庫県・樹の頭）

㊙わかったことは50%。むう。こんな「質問→答」のリレーってためになる。疑問のある人は送ってちょ。

W-222 ウィザードリィヒットチャート

●ファミコン版ウィザードリィ・面白い顔トップ10！

10位・ジャイアントゴリラ
9位・デルフ
8位・ガーゴイル
7位・プリースト
6位・ハイウェイマン
5位・ロッティングコープス
4位・ゴースト
3位・バンパイア
2位・ファイアージャイアント
1位・ポイゾンジャイアント

（静岡県・ジョッカーアキラ）

●存在感のない敵トップ5！

5位・レベル5メイジ。彼はマハリトが使えるそうです。

4位・レベル6ニンジャ。首切りの無い忍者です。

3位・コロッシブスライム。ほとんど相手にしていない。

2位・ワーウルフ。千代の富士じゃないよ。

1位・ビショップ。レベル8ビショップじゃないよ。

※ワータイガーは「II」で死ぬ程出るので入れていません。

（東京都・ＬＯＲＤ姫乃樹）

●とんでもないデータチェック。意味もなく88年VOL15～90、VOL13＋ギルの迷宮、ウイズのすべての「友の会常連チェック」をしてしまいました。敬省略。

7位・恥頭巾、ヒデヨシ、てらんご5枚ずつ。

4位・赤蜻蛉、シフォンが各6枚。

3位・秋山魔鈴。こいつは7枚載った。場違いな所にいそうでこわい。

2位・ガンダルバ。何と11枚です。最近あまり見かけませんが。

栄光の1位・ＬＯＲＤ姫乃樹。この人すごいです！　なんと18枚です！泣けてきます。つーわけでこの方友の会の帝王さまです。

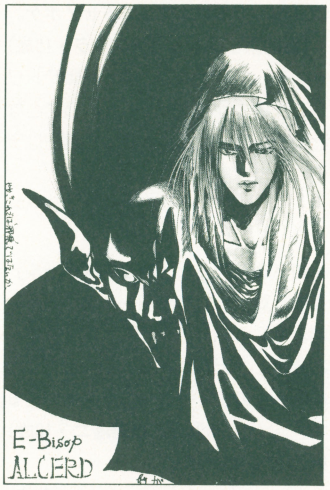
あーつかれた。

（大阪府・秋山魔鈴」

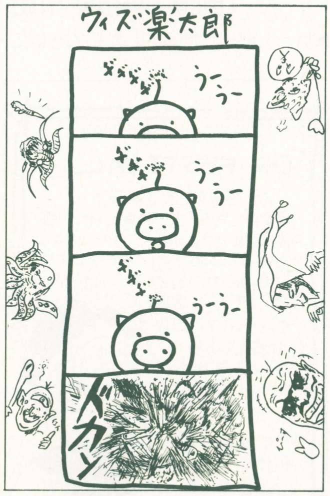
㊙以前モンスターとか、好きなメッセージとかのトップ10をやったけど、やっぱり順位付けは皆の好きなテーマのようだ。とんでもないデータを今後も期待しておこう。

D-223 イラストを大特集でっせ

㊙ところで皆さん、ねえ。「ウィザードリィ友の会・4コママンガスペシャル」も無事に発売されたところで、情報・お知らせなどに押されて、キャンセル待ちをしていたイラスト群をここに集めてみようじゃあーりませんか。ポケメシじゃあーりませんか。そのうちマイキャラ、モンスターなんかのイラスト特集もしましょうや。ねえ。



↑岩手県・ガンダルバ



↑静岡県・ジョッカーアキラ

↑神奈川県・カサグレ殿

↑大阪府・秋山魔鈴

↑埼玉県・たるまる

↑東京都・LORD姫乃樹

READER'S FREE TALK

リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

HUMANさま！お願いじゃ。F1トリプルバトルは私が知る限り最高のF1ゲームです。ぜひともパート2を出していただきたい。今度は決勝の出走台数をできるだけ増やして下さい。もちろん、26台で走れれば言うことなしですよ。それからラップとレースタイムは記録が残るシステムにしてくれないでしょうか。あとひとつ、対戦相手のCOMの能力をプレイヤーがエディットできるようになれば、こりゃあ絶対ハマリます。出せ、このやろ。

（大阪府・長田忠弘・34歳）

▶このやろ、だそーです。

（マッキー）

「星占い&おまじない」を書かれてるまどみさんに、「女の子もけっこー読んでるんだぞー」と伝えておいて下さい。ぶつぶつ。

（神奈川県・弥末有季・16歳）

▶彼のデータを前もって知っておくってのもひとつの手ですね。うひゃ。

（あや）

「真・女神転生」が発売されるってねェ。発売元はアトラスだってねェ。これはナムコのSFC参入がないってことなのかねェ。それともひとまず売れ行きをみてみるってことなのかねェ。ともあれナムコの参入が待ち遠しいねェ。

（埼玉県・早川純一・16歳）

▶そーだねェ。どーすんのかねェ。いけね。うつっちまったねェ。ところでナムコといえば、成沢大輔が夜も寝ないで書きあげた「Theナムコブック」ですが絶賛発売中！（手塚クンとか田尻クンとかベニー松山クンも助っ人で参加してますよ）値段は高いが、ナムコファンなら一家に一冊の超マニア本です。よろしくお願いしまーす。

（ハルク）

鈴木みそさん！前号のコラム読みましたが、ひどいんじゃないんですか！27歳で独身（♀）なんてよくいるし、現代っ子は外遊びきらいな子多いよ。こんなこと言ってっから結婚できないんじゃないの！

（東京都・滝原朋子・14歳）

▶そーだそーだ。そーだ村の村長さんはソーダ飲んで死んだそーだ。同様のお手紙100万通来ましたよ。みそクンどーする？

（マッキー）

一本のゲームについてこれだけ批評してくれるゲーム誌は他にないと思う。他誌も同じ様に1ページ使ってやっているが、どうもおちゃらけでおもしろくない。これからも辛口で役立つレビューをお願いします。

（東京都・高橋昭臣・19歳）

▶たとえば映画とか音楽にくらべて、まだまだゲーム雑誌の批評ってのは不十分だと思います。もちろん書き手の問題とか出版社側の姿勢など反省すべき点は多いのですが、HIPPON SUPER！はできるところまでやってみるつもりです。御意見お待ちしてます。

（井）

最近、宛名に「御中」を書く人が少なくなっているらしい。大学願書にも書いた人はほとんどなく、非常識とまで言われている。
表面をごらん下さい。
私はちゃんと書いてあります。

（静岡県・増田文貴・16歳）

▶あ、ほんとだ。えらーい。

（あや）

ロード姫乃樹先生、おいらを弟子にしてくれいっ！

（神奈川県・こなたーる・15歳）

▶どーする?おい。

（さくやーま）

そのうち「ミス業界内美人コンテスト」が始まるにちがいない……ズバリ、そうでしょう男性スタッフ？

（東京都・山野裕史・17歳）

▶あ、そんなことちーとも考えておりませんでした。でもそれおもしろいからやってみよーか?

（ハルク）

↑バレンタインデーにたくさんのチョコレートが編集部に届きました。ありがとう。特に目立ったのがこの人、ベニー松山あて。本人も大変喜んでおります。
プレゼントの中に時計があっただろー。これで締切時間厳守しろよー。

おら！フセイン！てめえは世界のクソだ！文句があるならいつでも来い！伊豆熱川でオレは待ってるぜ！ボケ。

（静岡県・ジョッカーアキラ・15歳）

▶よーし、バナナワニ園で対戦テトリスで決着つけなさい！そーいうことならいいんですけどね。私、日曜日はデモに行きます。

（あや）

10点満点の出た「レッスルボール」を今日買った。で感想を一言、
超おもしろいっ！
ありがとうナムコさん。
成沢さんの言うとおり二人用は燃える。

（新潟県・横野隆二・18歳）

▶それはよかった。

（あや）

Nはまだかー

（石川県・中村良憲・11歳）

▶はっ、殿っ、拙者でしたらおそばにおつかえしておりますが。

（忍者根本）

▶たしかに忍者根本、イニシャルNだけどちょっと違うと思うぞー。スーパーファミコン参入の話だと思うぞー。

（さくやーま）

「クイズアップサイドダウン」ってのはどう？「アップダウンクイズ」に横の動きを加えてみてな。まちがえると、トナリの席に突っ込むの。よし、「クイズ・答えでピント」はいかが？「ヒントでピント」はむつかしいから、とりあえず答言うの。どこがクイズだ。わかった、「クイズ100億人に聞きました」ならイケるだろ。たとえば「大阪の高校生100オク人に聞きました、答えは、40億とんで832万1596っ！」とかね。だめ？あっそ。

（東京都・ゲシュタルト崩壊）

▶がはは…、ゲシュタルトも相変らずだなー。けど、おもしろいぞー。

（ハルク）

あかちゃん　よなきで　困ったなたらりん!!

（岡山県・鷹取敏弘・16歳）

▶とうちゃん　よわきで　困ったな
ねえちゃん　うわきで　あせったな
にいちゃん　カタギで　良かったな
じいちゃん　タタミで　転んだな

（ハルク）

▶次号は4月4日発売です。
春もいよいよやって来て、編集部一同ますますはりきってますのでよろしく！

 ●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER！フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

MAKER'S SCRAMBLE

メーカーズ スクランブル

言われてばっかりは気に入らない。
メーカーの反逆、言いたい放題、はいどーぞ。

♥岡山県のなおくん（3月号P130）にお答えします。「アクトレイザー」の"操作性が許せない"だけでは"何が""どう許せないのか"解らないのだけれど…。具体的に聞かせて欲しいな。コントローラボタンの振り分けやアクション、クリエイション、何ヶ月も検討した結果なので、教えてくれると参考にできて嬉しいな。

さて、「"斬る"と"ジャンプ"の２つだけのシンプルで、しかもボスを倒したときに"やったー！"という達成感のあるゲームを目指そう」で創られたのが「アクトレイザー」だったんです。だから、クリアする為にプレーするのではなく、楽しむ為にプレーしてほしいんだ(あたりまえか!?)。そうすると「アクトレイザー」がなぜノンペナルティで何回もゲームオーバーになった地点から再開できるのか、とかなぜ一度クリアした場所は、次から比較的簡単にクリアできるかなと理解してもらえると思います。２月号のベスト10は私の個人的意見、私の好きな10本ですが、ホント10本とも気に入ってます！

（エニックス・八木）

▶なおくーん、見てますか?また意見ちょーだいね。と、こんな具合に読者の皆さんとメーカーの方々のコミュニケーションの場としても、このコーナーをもりあげていきたい、と日夜考えております、私が担当の「今回のでだしはまじめにキメてみたの」捧綾（ささげ・あや）です。ゲームメーカーの人だって鬼や悪魔じゃないのよ。言いたいことがあればどんどん手紙ちょーだい。

♥さて、私は以前から不思議に思っているのですが、どーしてRPGに出てくる女性キャラ（特に戦士系の）は、みんなあーも露出度の高いコスチュームを着ているのでしょうか？特に下半身なんか危い気がするのですが…

（テクノスジャパン・GBH）

▶と、言いながらテクノスジャパンの開発中ファミコンソフト「すごろクエスト」もぎんぎんハイレグ女性戦士なんだって。ぎーんぎん。

♥□□Ⅱ攻略ビデオができました。解けなくて困っている方、□□関係のグッズは何でも欲しいという□□オタクの方、ぜひ!!2500円（分割不可)。現金でも切手でも小替為でもO.K.「□□ビデオ希望」と書いて送ってね。制作費とダビング代のみ出血大サービス。送料と消費税はハル研負担だ!!全面パスワードも付けちゃうよ。本当のこと言うと赤字なんだよーん。お願い、買って！ 〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル ㈱ハル研究所まで。

（ハル研・石山）

▶赤字覚悟の大サービスったあ、よっ、太っ腹！と言ってもハルクの胴まわりのことではありませーん。

♥ホームデータの新作を知ってるかい？ そう、「マーブルマッドネス」のパソコン版だああ！その他に「麻雀クリニック増刊号」というHゲームもパソコン版だあ！

（ホームデータ・ニイ）

▶PCエンジンで、いつまでも発売日未定になってるタイトルがあると思うんですが…。それはどーなってるんでしょ?ね。

♥今日は皆さんにいい～事をおしえちゃいます。うちのゲームボーイソフト「突撃ぱれいしょんず」の裏ワザです。パスワードで「DEBDEDE」と入力して始めて下さい。何が起こるかはためしてみてね。

（アトラス・相原）

▶い～事なんて言うから何事かと思っちゃった。けど、い～話でした。い～気持ち。気に入っちゃった。い～。

♥はじめておたより(？)いたします。前号のTV GAME BROAD-WAYで「ファミコン将棋～竜王戦～」について、かなり厳しいご意見を頂きましたが、ご評価いただいたソフトは、思考ルーチン、早さ等調整前のものです。このソフトは、PCエンジン用将棋ソフトの「将棋修行初段一直線」(ホームデータ）の思考ルーチンを基に、いままでの将棋ソフトのもつ宿命的な部分（遅い・弱い・ワンパターン）を可能な限り克服するために、全く新しい思考ルーチンを開発し、ハードの限界に挑戦しました。コンピュータに「定跡」の感覚を持たせたり、同じ手に対しても色々な対応（防御型・攻撃型・戦法）をさせることなどによりスムーズさやバリエーションにおいても格段に向上しております。将棋好きの方や、初心者から有段者の方までご満足いただけると思います。ぜひ、遊んで見てください。

今後ともアイマックスをよろしくお願いいたします。

（株式会社アイマックス、河野 光）

▶このソフト、「ターボファイル」に対応してセーブができるっていうのもうれしいですよね。こういう親切さってないがしろにされがちでしょう?ユーザーの立場って忘れられがちだけど新規参入メーカーの方々には新しいパワーでそこらへんを切り開いて打ち破っていただきたい、なんて願う私であります。これからも楽しいソフトいっぱいに作ってくださいねー。

♥ゲーム担当者でありながら、まったくのへたくそゲーマーの私です。社内では「攻略したゲームソフトが今まで0、前代未聞のタコ技師」と異名をとっています。

（タカラ・森岡）

▶タコでもいいじゃないですか。噛めば噛むほど味が出るって言うし。あ、それはスルメイカか。全然違った一。

♥うちの高橋君が先日、台湾・香港視察ツアー？に行ってきました。仕事もそこそこに夜の巷をうろうろとしていたらしく、帰って来た週末に微熱を出し次の月曜朝礼で風邪だったと報告していましたが、誰も信じず彼の１メートル以内には蠅しか寄りつきません。

（ナグザットのヒロ）

▶うちの編集部の某が夏にタイに行っ、いっ…ぐごご…口を封じられたぁ。

♥昔、バイト先で西村知美ちゃんに会ったの。とにかくカワイイ！何もかも許してあげたくなるほどカワイイのっ！

（ホット・ビィ・ゆきえ）

▶それより、ゆきえさんの写真が欲しい、という男性スタッフもいるんですが…、ってこんなのばっかりだな、もー。シャキッとゆくぞシャキッと。で、読者の皆様からも「このメーカーにこんなことを聞きたい」ってハガキ、寄せてくれると嬉しいな。待ってます！次号もよろしく。

メーカー'S INFORMATION

♥65社のソフトメーカーが加入し、ゲーム業界全体をもりあげるためイベント開催などを実施している団体CSG。そのCSG主催の第８回新作発表会についてのお知らせです。前回までは流通関係者などが主な対象でしたが、今回は一般の人にも広く来てもらおうと、一般の人を対象としたユーザーズ・デイが設けられました。40社以上のメーカーの最新ゲームが出展されているほか、ゲーム大会やスタンプ・ラリー、楽しいイベントが企画されています。前回までのようにハガキで申し込む必要なし。来場すれば誰でも入場できます。

●東京会場：池袋サンシャインシティ センターホール
東京都豊島区東池袋3-1
ユーザーズ・デイ 3月24日

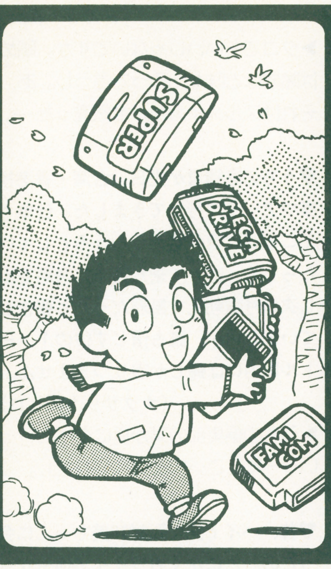
●大阪会場：大阪マーチャンダイズマート（OMM） Bホール
大阪市中央区マーチャンダイズビル
ユーザーズ・デイ 3月28日

●名古屋会場：愛知県産業貿易会館 1F展示場
名古屋市中区丸の内3-1-6
ユーザーズ・デイ 4月7日

各会場ともユーザーズ・デイの開場時間は10時～17時。

▶ビクター音楽産業から５月に発売予定のPCエンジンCD-ROM²ソフト「シャーロックホームズの探偵講座」。ビデオ画像を取り込む新方式を採用したゲームです。１秒間に10枚の画像を処理しているので、画面内の俳優がリアルに喋ったり、動いたり…。このゲームの魅力を先取りしたい人に、同ソフトのプロモーションビデオをプレゼントします。映画気分で楽しめるぞ。応募方法は以下の通り。

官製はがきに住所、氏名、年齢を書き、下記のあて先へ。抽選で5,000名にあたります。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株式会社内「シャーロックホームズの探偵講座」ビデオ・プレゼント係まで。
４月10日（当日消印有効）〆切。



中古ソフト情報局

ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

『欲しいソフトを安く買いたい、いらないソフトは高く売りたい!』。ゲームフリークなら、誰しも一度は思うこと。そんな願いを適えてくれるのが中古ショップ。さらには目的外の意外なソフトに出会えたり、まさに、ゲームソフトの宝箱。

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る!
★このソフトを買えっ!!
★トラブルあれこれ対処方
★今だからこそ古き良きソフト

●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比売	
あ	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	9800	4200	▼ 300	2100	△200	'89年。SLG。価格下降ぎみ
	悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	4400	△ 100	2000	0	'90年。地道に価格上昇。ACG
	アドベンチャーズ オブ ロロ2	HAL研究所	5900	3900	▼ 500	1400	▼100	'90年。PZG。まだ下降しそう
	暴れん坊天狗	メルダック	6500	4000	▼ 700	1600	△200	'90年。そろそろ買い。STG
	イースII	ビクター音楽産業	7500	3500	▼ 500	1300	▼300	'90年。RPG。さらに価格下降
	維新の嵐	光栄	11800	7100	▼1600	3000	▼600	'90年。歴史SLG。大幅に下降
	インセクターX	タイトー	5900	3300	▼ 700	1300	0	'90年。STG。そろそろ半値
	ウィザードリィIII	アスキー	6500	2800	▼ 200	1100	△200	'90年。安い。ファン以外も買い
	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	3800	▼ 400	1300	▼600	'90年。RPG。今が買いどき
	SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記	ユタカ・バンダイ	6800	5300	▼ 300	2500	▼300	'90年。価格下降だがまだ高い
	SD戦国武将烈伝	バンプレスト	6800	4300	▼ 600	1900	△100	'90年。人気SLG。まだ待て
	SDヒーロー総決戦	バンプレスト	6300	3100	▼ 700	1100	▼400	'90年。ついに半値。買いどき
か	GUN-NAC	トンキンハウス	6000	4000	▼ 200	1400	△100	'90年。安定期。もう少し待とう
	キャプテン翼II スーパーストライカー	テクモ	6900	4200	▼ 700	2000	▼300	'90年。まだ下がる可能性あり
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	5900	4100	0	2300	△300	'88年。人気高し。値崩れせず
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	6500	4900	0	2100	▼100	'90年。同様、安定期。麻雀ソフト
	KLAX	ハドソン	5800	4300	0	1800	△300	'90年。アクションパズル。待ち
	グレムリン2	サン電子	6500	4800	△ 200	1700	△200	'90年。なぜか価格上昇。ACG
	ゴルフ グランドスラム	ヘクト	9700	7300	—	2700	—	'91年。ゴルフ。まだまだ高い
さ	西遊記ワールドII 天上界の魔神	ジャレコ	5600	4200	△ 100	1700	△300	'90年。安定期に突入。ACG
	三国志	光栄	9800	6100	△ 200	3000	△400	'88年。価格上昇。売りどきかも
	三国志II	光栄	14800	10300	△ 400	4800	△600	'90年。ここにきて上昇。待ち
	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	3980	3000	△ 100	1200	0	'90年。まだ安くなるはず。待て
	地獄極楽丸	パック・イン・ビデオ	6200	4200	▼ 300	1500	△100	'90年。じわじわ価格下降。待ち
	ジャッキーチェン	ハドソン	5800	3800	—	1700	—	'91年。痛快ACG。買いどき
	ジャンピン・キッド	アスミック	5800	4100	0	1400	△100	'90年。価格安定。下降まちか
	雀豪	ビクター音楽産業	6700	5000	△ 300	2000	▼100	'90年。麻雀ソフト。徐々に上昇
	上海II	サン電子	5500	4200	△ 200	1600	0	'90年。高価安定のPZG。待て
	じゅうべえくえすと	ナムコ	7800	6200	—	1900	—	'91年。RPG。まだまだ下がる
	水滸伝	光栄	11800	7600	▼1100	2800	▼300	'90年。大幅ダウン。買いどきか
	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900	2200	△ 200	900	△100	'85年。買い。ディスクは500円
	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	6500	4300	△ 300	2000	△100	'88年。この辺りが相場か。待ち
	ゾイド黙示録	トミー	6700	4400	▼ 600	1400	▼100	'90年。SLG。値崩れ待ち
	ソードマスター	アテナ	5900	4300	△ 200	1500	△100	'90年。割高感。まだまだ待ち
た	タイムズ・オブ・ロア	東宝	5300	3800	▼ 100	1400	0	'90年。じわじわ下降。少し待て

中古ソフトトピックス

ゲームにハマってのんびり過ごす春休み

そろそろスーパーファミコン本体が、初回に予約したユーザーには行きわたり始めた頃。すでに、ソフトは中古市場に出回っているので、比較的安値で手に入りそうな様子。価格は定価の2〜3割引きを目安にして下さい。

スーパーファミコン用ソフトについて、早くも〝良い悪い〟がささやかれています。そのせいか、同じ中古品がだぶつき始めてきたのも確か。

他機種のソフトも見逃せん。去年暮れから1月の発売ラッシュに購入したソフトをユーザーが手放し始め、この時期中古で手に入りやすいのです。買いどきは今。フラっとお店によってみれば、掘り出し物に出会えるかも。

また、今月は『ワルキューレの伝説』が再販されます。中古はもちろん新品でもなかなか手に入らないので、買いそこなった人は予約を忘れないように。

●中古価格相場の〝前比〟とは、前回3月号で調査した時点('90年1月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは△で、下降したものは▼です。前回データのないソフトは—になっています。

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比売	
	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン	6200	5000	△ 300	2500	△500	'90年。高価安定。人気ACG
	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	5800	4100	▼ 100	1700	▼100	'90年。横ばい。品薄のせいか
	千代の富士の大銀杏	フェイス	5800	4300	0	1700	△100	'90年。まだ割高。値崩れ待ち
	T.M.N.T	コナミ	7000	5000	▼ 300	2200	△100	'90年。値下がり順調。まだ待ち
	テクモボウル	テクモ	6900	5200	0	2200	△100	'90年。アメフトソフト。割高
	テクモワールドカップサッカー	テクモ	5800	4800	△ 300	2100	△200	'90年。安定期。まだ値崩れせず
	デジタルデビル物語 女神転生II	ナムコ	7800	5300	0	3300	△700	'90年。RPG。この辺りが相場
	テトリス	ビー・ピー・エス	4900	3600	△ 100	1800	0	'88年。横ばい。まだの人は買い
	ドクターマリオ	任天堂	4900	4000	△ 300	2100	△300	'90年。上昇のきざし。買いか?
	ドラえもん ギガゾンビの逆襲	エポック社	6800	4500	△ 200	1800	△200	'90年。RPG。人気高し、待ち
	ドラゴンクエスト	エニックス	5500	2400	▼ 500	1000	▼100	'86年。未経験者は絶対に買い
	ドラゴンクエストII 悪霊の神々	エニックス	5500	1900	▼ 100	600	▼200	'87年。シリーズ中、最低価格
	ドラゴンクエストIII そして伝説へ	エニックス	5900	2500	0	800	0	'88年。半値以下、迷わず買い
	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	8500	3400	▼ 300	1200	△200	'90年。そろそろ値崩れ。買い
	ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人	バンダイ	7800	5700	▼ 200	3100	△200	'90年。RPG。まだまだ待ち
	ドラドラドラ	ナツメ	5800	3200	—	1740	—	'91年。異色麻雀。買いどきか
な	なんてったって!! ベースボール	サン電子	5900	3700	▼ 700	1400	0	'90年。変動が激しい。待ち
	NEWゴーストバスターズ2	HAL研究所	5900	3800	▼ 600	1500	▼100	'90年。ACG。割高感あり
	忍者クルセイダース	サミー工業	5500	4000	△ 200	1500	△100	'90年。ACG。値崩れせず
	忍者らホイ!	アスキー	7800	3500	▼ 900	1600	▼200	'90年。値上がり前に買い
	熱血高校ドッジボール部 サッカー編	テクノスジャパン	5900	4100	▼ 100	2300	△200	'90年。ファン以外は待っても可
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	11800	7700	△ 200	3700	△500	'90年。変動なし。横ばい状態
は	バーズテイル	ポニーキャニオン	6800	4600	▼ 400	1600	▼ 0	'90年。RPG。あと少し待て
	パーマン	アイレム	5500	4100	△ 100	1600	△100	'90年。人気上昇中。値崩れ待ち
	爆笑!愛の劇場	ココナッツジャパン	7300	5000	▼ 400	1700	▼300	'90年。価格下降。しばらく待ち
	パジャマヒーロー	カプコン	6200	4400	▼ 200	1700	△200	'90年。ACG。まだ割高感あり
	パチ夫くん3 帰ってきたパチ夫くん	ココナッツジャパン	7980	5600	0	2400	△100	'90年。値崩れの可能性なし
	バトルスタジアム	アイ・ジー・エス	6800	5200	△ 100	1600	▼100	'90年。野球ソフト。まだ割高
	パロディウスだ!	コナミ	5800	4500	△ 200	2100	△100	'90年。価格上昇。値崩れ待ち
	ビックリマンワールド激闘聖闘士	ハドソン	6800	4500	▼ 200	1600	▼100	'90年。人気衰えず。横ばい状態
	必殺仕事人	バンプレスト	7600	5300	▼ 200	2200	△500	'90年。原作ファンは買っても可
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3300	▼ 200	1500	△100	'87年。古き良いソフト。買い
	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	8400	3000	▼ 500	1100	▼200	'90年。値崩れ状態。待ちだろう
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	9800	7300	▼ 100	2700	△100	'90年。妥当だが、手がたく待ち
	ファミスタ'90	ナムコ	5800	2700	▼1300	1200	▼400	'90年。'91のせいで下降。買い
	ファミスタ'91	ナムコ	4900	3900	▼ 100	2100	△200	'91年。値崩れなし。待ちだろう
	ファミリーサーキット	ナムコ	3900	3200	△ 200	1700	△200	'88年。値下がり望めず。買い
	ふしぎなブロビー―ブロバニアの危機―	ジャレコ	5900	4200	▼ 500	1200	▼100	'90年。変動あり。値下がり待て
	ブラッディーウォーリアーズ	東映動画	6200	3600	▼ 600	1200	▼200	'90年。RPG。そろそろ買い
	ペーパーボーイ	アルトロン	5500	3500	—	1650	—	'91年。ACG。まだ下がるはず
	ベストプレープロ野球'90	アスキー	6800	4800	▼ 200	1900	0	'90年。じわじわ下降。まだ待ち
ま	マイトアンドマジック	学研	8500	5800	△ 100	2200	△300	'90年。このあたりが相場かも
	まじかるキッズどろぴー	ビック東海	6800	4500	△ 200	1400	0	'90年。ACG。高値安定の様子
	まじゃべんちゃー	徳間書店	5800	4100	▼ 100	1700	△300	'90年。RPG。値崩れを待て
	水島新司の大甲子園	カプコン	6500	4800	0	2200	△300	'90年。待ちだが、ファンは買い
	ムサシの冒険	シグマ商事	6500	4800	0	2000	△400	'90年。RPG。もう少し待て
	迷宮の達人 大迷路	エポック社	5800	4300	0	1700	△300	'90年。価格も迷宮入り。待ち
	メタルフレーム サイバスター	ジャレコ	5900	4200	▼ 100	1700	△300	'90年。STG。迷わず待とう
	燃えプロ'90感動編	ジャレコ	6500	4000	▼ 200	1500	▼100	'90年。まだ下がりそうな気配
や	山村美紗 京都財テク殺人事件	ヘクト	8500	5800	▼ 100	1700	△100	'90年。AVG。値下がり待ち
	夢ペンギン物語	コナミ	5800	3800	—	1740	—	'91年。ACG。買っても損なし
ら	ラストハルマゲドン	ユタカ・バンダイ	9800	6900	▼ 500	2300	△100	'90年。買いどき。待っても可
	ラッシュアップ	ビスコ	6300	4500	▼ 300	1600	△100	'90年。ボクシング。まだ高い
	ロックマン	カプコン	5300	4500	△ 400	2500	△400	'87年。価格上昇。売りどきかも
	ロックマン3	カプコン	6500	4800	△ 100	2500	△200	'90年。1同様高価。ファンなら
わ	ワギャンランド2	ナムコ	5800	4500	△ 100	2300	△300	'90年。傑作ACG。値崩れ待ち

新作ソフトの動向を探る!!

中古ACGは早く売って遅く買う!

年末商戦のほとぼりも冷め、1月に発売された本数は22本と、一気に落ち着きました。うち、FCソフトは7本。値引き率にはバラツキがあり、定価の20〜30%ほどで、安値とは言えません。

コナミの新作「夢ペンギン物語」もその一つ。人気が高く新品でも手に入りにくくなっています。が、こうして新品が多く売れたソフトはユーザーが手放し始めると一気に中古市場に出回り、ACGに多い"急な値崩れ"の可能性もあり。様子を見ながら気長に待つも良。

●夢ペンギン物語 (定価5800円)

協力店	買うとき	売るとき
A店・大阪	¥3800	¥1740
B店・東京	¥4640	¥1300
C店・東京	¥4480	¥2900
D店・東京	¥3980	¥1500

ソフト選びは質?それとも価格?

同じ月にFC版とPC版が発売された『ジャッキーチェン』。FC版は、定価が低く、値引き率が高いという条件でありながら売り上げはPC版に及ばない様子。多少値段が高くても高品質と思われるほうを選ぶ傾向が顕著。下の表はPC版の価格。

その点、MD版で発売中の『エアロブラスターズ』や『ヴォルフィード』は、新作ながら低定価で高値引き。迷わず今が買いでしょう。STGファンは要チェック!

GBソフトの価格に大きな変化は見られません。人気の『SaGa2』もまだまだ高いようです。逆に、すでにクリアした人は、今が売りどきといえます。

●ジャッキーチェン (定価6500円)

協力店	買うとき	売るとき
A店・大阪	¥4800	¥1950
B店・東京	¥5200	¥1400
C店・東京	¥5350	¥3000
D店・東京	¥4780	¥2000

●これら価格相場は、目安として2月上旬現在の平均値を算出したものです。この価格そのもので必ずしもソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アヴェンジャー (CD-ROM)	日本テレネット	6780	4900	▼ 200	1900	△ 400	'90年。STG。値下がり待ち
	アウトラン	NECアベニュー	7200	5100	▼ 400	2300	△ 500	'90年。まだ割高感がある。待ち
	アフターバーナーII (CD-ROM)	NECアベニュー	7200	5300	▼ 200	2000	0	'90年。品薄状態。値下がりせず
	ヴァリスIII	日本テレネット	6780	4700	0	2100	△ 200	'90年。下降ストップ。そろそろ
	エアロブラスターズ	ハドソン	6500	4500	△ 300	1700	△ 200	'90年。相場か。ファンは買い
	S.C.I	タイトー	7200	5500	—	1400	—	'91年。チェイスH.Q.の続編
	F-1 サーカス	ニチブツ	6900	5500	▼ 200	3000	△ 700	'90年。中古・新作ともに品薄
か	カダッシュ	タイトー	6600	5300	—	4900	—	'91年。新作ACG。売値高い
	かっとび宅配くん	トンキンハウス	6500	4400	▼ 400	1500	0	'90年。変動激しい。今は待ち
	ガルクライト—TDF2—	パック・イン・ビデオ	7800	5600	—	2000	—	'91年。局地戦SLG。まだ割高
	ガンヘッド	ハドソン	5800	2900	▼1300	1000	▼ 400	'89年。大暴落。迷わず買い!
	キックボール	メサイヤ	6200	4400	▼ 200	1800	△ 400	'90年。スポーツもの。待ち
	KLAX	テンゲン	5900	3800	▼ 700	1400	▼ 200	'90年。半値近く。そろそろ買い
	クロスワイバー	フェイス	6780	4300	▼ 700	1900	△ 400	'90年。ACG。割高。待ち
	ゴモラ・スピード	ユーピーエル	6700	4000	▼ 200	1600	△ 300	'90年。ACG。買いどきか
さ	サイバーナイト	トンキンハウス	6800	4200	▼ 800	1900	0	'90年。品薄。割高感あるが買い
	THE・プロ野球 (CD-ROM)	インテック	6800	4800	▼ 400	1800	△ 300	'90年。実名選手が登場。待ち
	サンダーブレード	NECアベニュー	7200	4800	▼ 700	1900	△ 100	'90年。STG。そろそろ買い頃
	J・B・ハロルド殺人クラブ(CD-ROM)	ハドソン	6500	4700	△ 300	1300	▼ 300	'90年。AVG。横ばい。待ち
	ZIPANG	パック・イン・ビデオ	6200	4100	▼ 500	1600	△ 200	'90年。アクションPZG。待ち
	ジャッキーチェン	ハドソン	6500	4800	—	2000	—	'91年。新作カンフーアクション
	雀偵物語 (CD-ROM)	日本テレネット	6780	4600	▼ 400	1600	△ 300	'90年。麻雀。そろそろ買いどき
	将棋・初段一直線	ホームデータ	6700	4400	0	1900	△ 200	'90年。将棋ファンなら買っても
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	5200	△ 400	2400	△ 100	'89年。価格上昇。売る人は今
	スピンペア	メディアリング	5900	4200	▼ 200	1700	△ 300	'90年。割高。値崩れを待て
た	大旋風	NECアベニュー	7200	4800	▼ 700	2100	△ 200	'90年。STGファンは今が買い
	大魔界村 (SG専用)	NECアベニュー	10800	5300	▼2500	1800	▼ 800	'90年。SGユーザーは即、買い
	ダブルリング	ナグザット	6300	3900	▼ 900	1400	▼ 100	'90年。値上がり前に買おう
	ダライアスプラス (SG対応)	NECアベニュー	9800	6100	▼ 800	2500	▼ 100	'90年。微妙なところ。待ちか
	チャンピオンレスラー	タイトー	6600	5000	▼ 100	2100	△ 300	'90年。値下がりせず。まだ待ち
	デビル・クラッシュ	ナグザット	6300	4200	▼ 500	1600	▼ 300	'90年。高価安定。買って損なし
な	ナグザットスタジアム	ナグザット	6800	4800	▼ 500	1600	▼ 200	'90年。横ばい。もう少し待とう
は	バーニングエンジェル	ナグザット	6700	5100	0	2000	△ 400	'90年。STG。値崩れ待ち
	バイオレントソルジャー	アイ・ジー・エス	6400	4800	△ 100	1400	0	'89年。価格横ばい。待とう
	バスティール (CD-ROM)	ヒューマン	6500	5000	△ 300	2400	△1000	'90年。アクションSLG。待ち
	バットマン	サン電子	6500	4400	▼ 300	1300	▼ 200	'90年。価格不安定。今は待ち
	はにい・おんざ・ろおど	フェイス	6400	3800	▼ 100	1500	△ 100	'90年。はにいファンなら買い
	パワーリーグIII	ハドソン	5800	4400	▼ 100	2100	▼ 100	'90年。高値安定。値崩れ待ちか
	ファイナルブラスター	ナムコ	6800	4700	▼ 500	1800	△ 100	'90年。STG。価格不安定
	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	6300	4400	▼ 500	2300	△ 100	'90年。人気。このあたりで買い
	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	4500	▼ 300	2400	0	'90年。高値維持。ファンは買い
	不思議の夢のアリス	フェイス	6400	4400	▼ 300	1600	△ 100	'90年。割高。値崩れ待って買い
	ボンバーマン	ハドソン	5300	4000	▼ 200	1900	△ 100	'90年。高価維持。が迷わず買い
ま	麻雀学園 東間宗四郎登場	フェイス	7980	6900	0	3400	△ 300	'89年。生産中止。あれば買い
	麻雀学園マイルド	フェイス	7980	5500	△ 300	2400	0	'90年。リメイク再販。買いか
	魔界プリンスどらぼっちゃん	ナグザット	6700	4800	▼ 100	1400	▼ 100	'90年。ACG。しばらく待ち
	桃太郎活劇	ハドソン	6500	4600	△ 300	2200	△ 200	'90年。少し上昇。様子を見るか
	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	5800	4000	△ 200	1600	0	'90年。割高感。少し待ちか
ら	ラストハルマゲドン (CD-ROM)	ブレイングレイ	7500	5400	▼ 200	2300	0	'90年。品薄。そろそろ買いどき
	ラビオ・レプス・スペシャル	ビデオシステム	6800	4200	▼ 800	1300	▼ 300	'90年。STG。もう少し待ち
	らんま1/2 (CD-ROM)	メサイヤ	6800	5300	△ 100	2300	△ 700	'90年。ACG。値崩れ待ちか
	琉球	フェイス	5400	3500	▼ 300	1400	△ 100	'90年。このあたりが相場。買い
わ	ワラビー!!	メサイヤ	6500	4400	▼ 300	1600	△ 200	'90年。値下がりを待って買い
	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	4600	▼ 300	2200	△ 100	'90年。高値安定。様子を見ろ

このソフトを買えっ!! 各店のオススメゲーム

和気あいあいとしたアットホームさが◎

——大阪府・ドラゴン古市店

数台並べられたモニターにはFC、PC、MD、SFCが接続され、いつでもゲームができる状態。ちょっとしたゲームセンター感覚のお店。新旧問わずプレイできるので、遊んで気に入れば買う、ということができるのです。

Dr.マリオのNo.1は店長によるもの。ドクマリプロの店長を負かすため、子供たちは日夜特訓中とのこと。

●人気ソフトBEST5

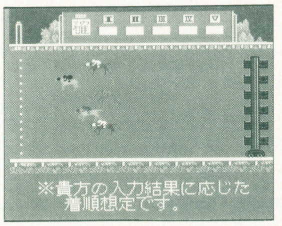
	タイトル	価格
1	Dr.マリオ(FC)	¥3200
2	ダウンタウン熱血行進曲(FC)	¥3800
3	ワルキューレの伝説(PC)	¥4480
4	桃太郎電鉄(FC)	¥3680
5	R-TYPE I (PC)	¥2480

イベントいっぱい! "何かが起こる"ぱお

——東京都・ぱお立川店

"何かが起こる"をキャッチコピーにお店を始めて2年半。客層は高校生以上がメイン、とやや年齢高めで、競馬やパチンコソフトがよく売れるとか。「付属品さえ揃っていれば、なんでも買い取ります」と、品数は豊富。任天堂ガンシリーズが密かなブーム。

また、SFCなど本体が当たるイベントを月1回のペースで行っています。



←『ゲートイン』勝ち馬予想ソフト。『少々高値でも売れます』

●人気ソフトBEST5

	タイトル	価格
1	ファミスタ'91(FC)	¥3980
2	桃太郎伝説II(PC)	¥4480
3	三国志II(FC)	¥9800
4	ファイナルファイト(SFC)	¥6980
5	スーパー大戦略(MD)	¥4980

コメント欄の注意事項●文頭の年は、発売年を表します。●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム/AVG・アドベンチャーゲーム/PZG・パズルゲーム/RPG・ロールプレイングゲーム/SLG・シミュレーションゲーム/STG・シューティングゲーム

※確実に手に入れたい方は、この注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621

小説「弦奏王」 手塚一郎著

予価1100円

'91 4月上旬発売予定

氏名

住所

TEL

年令( )

性別 男・女

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621

神話世界の旅人たち 健部伸明著

予価1650円

'91 7月上旬発売予定

氏名

住所

TEL

年令( )

性別 男・女

●キリトリ線●

郵便はがき

切手を貼って送ってね!

102

東京都千代田区麹町

5－5－5

JICC出版局

HIPPON SUPER! 編集部

読者プレゼント係

ご住所	〒 ☎(－ －)				
お名前	(男・女)	年齢	歳	学年・職業	
先月買った他のゲーム誌		この本を買った日		ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は?(1つだけ)

①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンSG ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

●持っているものに○をつけて下さい

①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンSG ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

☆応募のしめきりは4月4日です。(当日消印有効です。)

4月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。（いくつでも）

①表紙
②KEY PERSON！
③モニター上の冒険４
④ゲームライフの達人
⑤業界内美人を探せ！
⑥TVゲームヒットチャート
⑦ニュースファイル
⑧スーパーファミコンの未来
⑨TVゲーム業界ウォーズ
⑩TVゲームブロードウェイ・ファミコン
⑪PCエンジン
⑫メガドライブ
⑬ゲームボーイ
⑭HOT GAME REVIEW イースIII
⑮シャイニング＆ザ・ダクネス
⑯いただきストリート
⑰サイレントデバッカーズ
⑱大航海時代
⑲CYBER CITY OEDO 808
⑳ゼロヨンチャンプ
㉑パロディウスだ！
㉒スーパー桃太郎電鉄
㉓ダライアスツイン
㉔風よ。龍に届いているか
㉕今月の１本！ シャイニング＆ザ・ダクネス
㉖スーパーファミコンにRPG旋風は来るか？
㉗スーパーファミコン情報局
㉘ウィザードリィ外伝
㉙役立ちコマンドデータバンク
㉚バグボーイクラブスーパー
㉛神話世界の旅人たち
㉜電脳遊戯日記
㉝漫画は愛
㉞怪物博物館
㉟ホラーは踊る
㊱TVゲーム昔話
㊲ウィザードリィ友の会
㊳リーダーズフリートーク
㊴メーカーズスクランブル
㊵中古ソフト情報局
㊶プレゼント
㊷コミック・クインティ
㊸ニューソフトストリート
㊹スケジュール表

●おもしろかったもの〔　　　　　　　　　　〕
●興味のなかったもの〔　　　　　　　　　　〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

キリトリ線

予約注文書

神話世界の旅人たち

本誌連載の人気コラムに加筆。ケルト、ギリシャ等、世界各地の神話を集めていよいよ登場。イラストも好評、田中光

健部伸明著

'91年7月上旬
発売予定

予価1650円
（税込み）

キリトリ線

予約注文書

小説「弦奏王」

大好評「弦奏王シリーズ」がいよいよ長編小説に。待望の手塚一郎オリジナル・ファンタジーノベル

手塚一郎著

'91年4月上旬
発売予定

予価1100円
（税込み）

キリトリ線

☆予約注文受付中（確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの本屋さんへお渡しください）

●ゲームボーイ

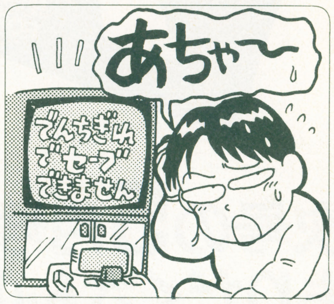
	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	F-1レース	任天堂	2600	2000	△100	900	▼100	少し割高。価格下降待ちで買い
か	鬼忍降魔録 ONI	バンプレスト	3800	2600	▼200	900	▼200	RPG。高値。値崩れを待て
	銀河	ホット・ビィ	3500	2500	0	800	▼300	PZL。価格安定。だが、買い
	ころ・ダイス	キングレコード	3300	2300	0	700	▼400	PZL。価格安定。好みで買い
さ	Sa・GaII 秘宝伝説	スクウェア	4800	4100	▼200	2300	△100	価格も人気も高い。値崩れ待ち
	スコットランド・ヤード	東映動画	3500	2500	0	700	▼500	ボードゲーム。好きなら買い
	スパルタンX	アイレム	3500	2300	▼100	900	▼200	まだ下がりそうな気配。待ち
た	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	3600	2200	—	2300	—	新作ながら安値。売りは高い
	テトリス	任天堂	2600	1900	0	700	▼300	1000円代が相場か。迷わず買い
	ドクターマリオ	任天堂	2600	2100	△100	1000	▼100	高人気。値崩れに期待。待ち
	突撃!ばれいしょんず	アトラス	3300	2100	—	900	—	RPGっぽいアクション。待ち
	ドラゴンテール	アイマックス	3500	2500	0	700	▼300	まだ高い。少し待って買いか
な	NAVY BLUE'90	ユース	3500	2400	▼200	1100	▼100	海戦SLG。ファンなら買い
	ネコジャラ物語	ケムコ	3300	2400	0	800	▼200	『セレクション』ファンは買い
	熱血硬派くにおくん番外乱闘編	テクノスジャパン	3500	2600	▼100	1200	▼200	人気高い。待ったほうが無難
	信長の野望・ゲームボーイ版	光栄	5800	4200	▼100	1600	▼200	定価が高いせいで中古も高値
は	パックマン	ナムコ	3500	2300	0	1000	▼200	安値のとき2本買って対戦だ
	バブルボブル	タイトー	3600	2400	▼300	900	▼300	ACG。そろそろ買いどき
	ファミスタ	ナムコ	3500	2400	▼300	1200	▼200	人気高い。価格不安定だが買い
	プリプリ	サン電子	3200	1900	▼400	700	▼200	価格ダウン。今が買いどきか
	ペインターモモピー	シグマ商事	3300	2200	▼100	700	▼200	ACG。もう少し待って買い
	ヘッド・オン	テクモ	3300	2100	▼400	800	▼200	ドットイートACG。少し待ち
	ポケットスタジアム	アトラス	3300	2300	▼100	800	▼300	野球SLG。好きなら買いどき
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	2500	▼200	1200	▼100	価格アップだが買って損なし
ま	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	3500	2100	△100	700	▼100	価格安定。未経験者は買い

トラブルあれこれ対処方

分解なんてもってのほか、素直に返品

中古品という商品上ユーザーとの間にトラブルが生じてしまうケースも。

電源を入れても始まらない、バックアップ電池が切れているといった“ゲームができないソフト”による苦情が主だとか。そんなとき、買ったままの状態でお店に持って行けば取り替えてくれます。間違っても分解しないこと。トラブル防止のためディスクやCD—ROMを買い取らないお店もあります。



●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険	セガ	4800	3600	△100	1400	△200	まだ安くなる。値段次第で買い
	アフターバーナーII	電波新聞社	6900	4900	△200	1900	△200	PC版を持ってなければ買い
	ヴォルフィード	タイトー	4900	2900	—	1500	—	ACG。新作ながら安値。買い
	エアロブラスターズ	KANEKO	6000	3500	—	1800	—	新作STG。安値。迷わず買い
	エレメンタルマスター	テクノソフト	6800	4400	▼500	1600	△100	STG。値崩れをねらって買い
か	ガイアレス	日本テレネット	8400	6700	—	1600	—	異色パワーアップSTG。待ち
	カース	マイクロネット	6800	1800	—	500	—	25%オフ。STGファンなら?
	片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	6800	4400	▼600	1700	△100	そろそろ買ってもいいころ
	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	6800	4500	▼500	1800	△200	女子プロ好きなら買うのもよし
	ゲイングランド	セガ	6000	4500	—	1600	—	アクションSTG。少し待ち
	コラムス	セガ	5500	3900	▼300	1700	▼200	3000円代なら十分買って損なし
さ	鮫! 鮫! 鮫!	東亜プラン	6500	4300	▼300	2000	△800	価格安定期。STG好きは買い
	サンダーフォースIII	テクノソフト	6800	4500	—	1600	—	少し待ち。4000円切ったら買い
	ジノーグ	メサイヤ	6500	3700	—	2000	—	STG。十分遊べる価格。買い
	シャドーダンサー	セガ	6000	4200	▼200	1600	△200	まだ割高。値崩れ待って買い
	スーパーモナコGP	セガ	6000	4700	▼100	2200	▼100	安定期。このあたりが相場か
	スタークルーザー	メサイヤ	7300	4600	—	1700	—	AVGっぽいシューティング
	ストライダー飛竜	セガ	7000	4500	▼200	2000	—	名作ACG。買ってもいい頃
た	ダライアスII	タイトー	8900	5600	—	2000	—	アーケードからの移植。買い
	デンジャラスシード	ナムコ	5800	4300	—	1600	—	まだ割高。値下がり待って買い
は	ハードドライビン	テンゲン	5900	4800	—	2000	—	レース。買うなら様子を見よう
	ヘビーユニット・メガドライブ・スペシャル	東宝	8400	4500	—	1700	—	STG。この価格なら買い
ま	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	セガ	4800	3900	—	1600	—	買って損はないが待つのもよし
	武者アレスタ	東亜プラン	6800	4700	—	1700	—	STGファンは買い。他は待ち
	モンスターレア	セガ	6000	4200	—	1700	—	ACG。値崩れを待って買い

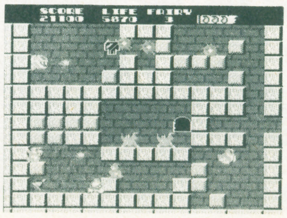
今だからこそ古き良きソフト

単純な中にキラリと光るアイデア満載!

埋もれたままにしておくのはもったいない! というソフトが多い今。そんなソフトにスポットを当てて紹介していくコーナー。第一回はテクモから5年前に発売された『ソロモンの鍵』。アクション色の強いPZG。全50面。王女リヒタ救出が目的。

各面にひとつある鍵を取って出口に行けば面クリア。とルールは単純だけどシステムが秀逸。足場となるブロックを自分で作る・壊すをして移動・攻撃していく、創造型パズルといえます。

買値は1480〜1980円が目安です。



←ディスクの書き換えも出来ました。未経験者は要プレイ!

訂正とお詫び●1月号、2月号で『アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険』のメーカー名に誤りがありました。「セガ」に訂正し、お詫び致します。

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。●わんぱくこぞう03(3863)0901 ●ファミコンシティドラゴン古市店0729(57)5993 ●ぱお立川店0425(22)7980 ●ドキドキ冒険島豊田店0425(87)2400

スーパーTVゲームマガジン

ヒッポンスーパー

MONTHLY

HiPPON SUPER!

SUPER-FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE
MEGA-DRIVE, GAME BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES

春の新作が楽しみな今日このごろ！さて、いったいどのソフトを買うべきか？悩めるあなたのためのおすすめ新作情報ならこの一冊でＯＫ！ますます過激な全ハード対応辛口レビューでお買い得ソフトが一発でわかります！ウルトラマンやシム・シティの特別企画もあります。次号でお会いしましょー！バーイ。

次号の5月号は
もりだくさんの内容で
4月4日発売
定価490円(税込み)です

編集後記

●今日現在、和平への動きはあるものの湾岸戦争はまだ続いている。今号の「モニター上の冒険」からは反戦のメッセージを読みとってほしいと筆者もいってました。(井)

●ごめんなさい。コミック「リンクの冒険」をお持ちの皆様、発売が遅れているのは、ひとえに私の責任です。全力を挙げて制作中ですのでもうしばらくの猶予を。(ハルク)

●最近凝っているのがホイップサンド。パンの間に生クリームのホイップといろいろなフルーツをはさむだけ。ケーキのようなサンドウィッチ。おやつにどーぞ。(マッキー)

●突然ですが、今は亡き以下の飲み物を出してた会社は各々、どーこだ？①カピー②オバルチン③KIKI。知ってる人はかなりの飲料通。会社の人、見てませんよーに(あや)

●音楽と映画は若者のための文化への入口だと思う。自分は今まで映画に弱かったので人にすすめてもらってビデオで色々見ている。若者のうちに、と思いながら。(根本)

●最近、休日はずーっと寝てばっかり。この前なんて27時間も寝たぞ。そのせいか元気は回復したんだけど、頭がぼーっとしたまんま。まるで冬眠だ。腹へった。(さく)

●とある土曜に『ケインとアベル』、『ロフノフスキ家の娘』を買う。各上下巻、合計4冊を読み終えたら週末が終わった。有意義な土日、だったのかどうか…。(野安)

HiPPON SUPER!
1991年 4月号

●EDITORS
井上裕務
降旗正子
三橋文夫
捧綾
根本康弘
作山哲広
大野康之
早川洋
●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
とみさわ昭仁
石埣三千穂
●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行
●ILLUSTRATORS
高橋政輝
阿知破英喜
キャラメルママ
●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話：編集部：03－3239－0237
営業部：03－3234－4261(東京)
06－204－1966(大阪)
052－201－4181(名古屋)
印刷所　株式会社　光村原色版印刷所
©JICC出版局1991雑誌コード07689-03
Printed in Japan

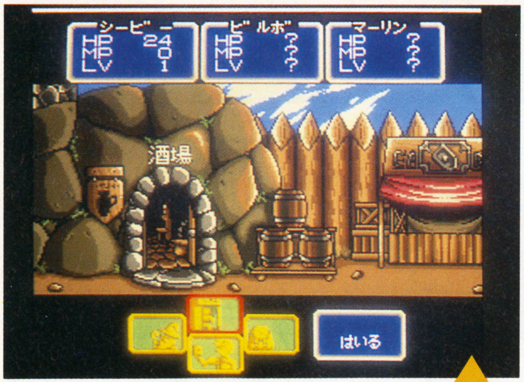
アンケートに答えて PRESENT(プレゼント)を もらっちゃおう!!

MONTHLY HIPPON SUPER!

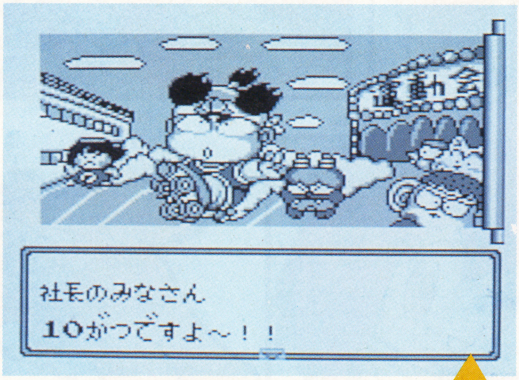
このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送って下さい。抽選で合計40名に、下の①～④のソフトのうち、希望のものをプレゼント!!
　ハガキには必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号をしっかり書いて下さい。きちんと書かれていないと、せっかく当選しても届かないことがありますのでくれぐれもご注意を。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
　しめきりは4月4日(木)。当日消印有効。発表はHIPPON SUPER！6月号で行う予定。官製ハガキの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募して下さい。たくさんのご応募、待ってます。

① いただきストリート 私のお店によってって(ファミコン) アスキー　10名

② サイレントデバッガーズ(PCエンジン) データイースト　10名



③ シャイニング&ザ・ダクネス(メガドライブ) セガ　10名



④ スーパー桃太郎電鉄(ゲームボーイ) ハドソン　10名

ダブルプレゼント

ポピュラス・テレカ 3名

昨年末に発売され、人気も上々。スーパーファミコン版ポピュラスのテレフォンカードです。

「ガンダムF91」主題歌CD 5名

3月16日(土)より全国松竹系で公開されるガンダム映画の最新作「機動戦士ガンダムF91」。森口博子の歌う主題歌のCDです。

　希望ソフトプレゼントの抽選に、残念ながらもれてしまった人にも、ダブルプレゼントのチャンスが。毎号いろんなグッズをさらに抽選で、さしあげます。
　ゲームミュージックのCD、Tシャツ、テレフォンカードなどなど…街で買えないプレミアムグッズも多く用意しております から、こちらの方もお楽しみに。
※ダブルプレゼントだけを指定して希望することはできません。ご了承下さい。

おめでとう！当選者発表 2月号

★アンケートハガキプレゼント
①夢ペンギン物語(ファミコン)
北海道・藤本政信　山形県・長岡順哉　茨城県・市川貴彦　千葉県・阿部浩文　山梨県・越智晃　大阪府・青柳進一　島根県・尾川宣博　山口県・加藤譲悟　愛知県・高橋亜希子　大分県・広畑亨
②ジャッキー・チェン(PCエンジン)
青森県・直江勝二　栃木県・武田修一　埼玉県・高野隆　東京都・片瀬宏道　長野県・佐々木雅司　愛知県・徳永俊成　京都府・甲斐野太一　岡山県・庄谷則男　広島県・大久保典浩　宮崎県・安藤公彦
③ヴォルフィード(メガドライブ)
宮城県・姫野和秀　群馬県・宮口正孝　千葉県・三田祐也　東京都・佐城田卓伸　新潟県・樫原耕太郎　岐阜県・内藤陽　大阪府・牧原泰夫　奈良県・奥本優美子　高知県・高海純　福岡県・西尾弥樹
④ファイナルリバース(ゲームボーイ)
秋田県・仲野厚　宮城県・渡辺忠洋　千葉県・高科文司　東京都・山内通郎　静岡県・坂本啓一郎　愛知県・早川俊基　大阪府・吉沢美香　和歌山県・藤原健　山口県・大谷涼子　長崎県・榊原新一

★ダブルプレゼント
●NECアベニューカレンダー
岩手県・高橋信也　東京都・谷田大二　神奈川県・森正和　石川県・寺正史　福井県・森田昇治　三重県・藤村崇史　大阪府・川上博之　兵庫県・鈴木真悟　福岡県・吉田和也　熊本県・松尾弘徳

おまちかねいつも元気なクインティ!
クインティ
Quinty
⑫クインティIN THEブティック
のまき
by杉森建
BOUTIQUE
DOLL'S
SALE
OPEN
ふあ〜
ねーねー
これ
どうお?
お兄ちゃん
んー
いいんじゃ
ないの?
じゃあ
これは?
Sale
んー
いいね

次号のクインティの活躍をお楽しみにー!

NEW SOFT STREET

●ニューソフトストリート●

おーい！3月だよっ！花の芽さんも鳥さんも熊さんも出ておいでーっ！面白いゲームがたくさんあるから、ほらほら早くーっ！ファミコンは「天地を喰らうII」があるし、PCエンジンは「シャーロックホームズ」と「ハットリス」があるよーっ。えっ？メガドラ？はいはいあるよっ！「アリシアドラグーン」なんかおいしそうだね。ゲームボーイも「ロックマン」なんて目玉があるし…え？僕？僕はおいしくないよー…熊さん食べないでーっ！

●CONTENTS

天地を喰らうII……140
おぼっちゃまくん……141
ベースボールファイター……141
すごろクエスト……141
ファミリーブロック……141
超人狼戦記ウォーウルフ……142
スーパードッグブービー……142
イースIIIワンダラーズフロムイース……142
ランペルール……142
冒険島II……143
A列車で行こう……143
ZARK LEGEND……143
ドラゴンズレア……143
シャーロックホームズの探偵講座……144
アドベンチャーアイランド……144
魔笛伝説アストラリウス……144
ハットリス……144
ハイグレネーダー……145
戦国関東三国志……145
メタルストーカー……145
盟約の定義……145
アークスオデッセイ……146
アリシアドラグーン……146
ディノランド……146
琉球……147
からくり剣豪伝ムサシロード……147
GARMSオペレーションガンダム……147
スクウィーク……147
ロックマンワールド……148
熱血高校サッカー部ワールドカップ編……148
ミニパット……148
リトルマスター……148
人生ゲーム伝説……149
ラブルセイバー……149
ドラゴンズレア……149
ソロモンズ倶楽部……149

FC 天地を喰らうII～諸葛孔明伝～

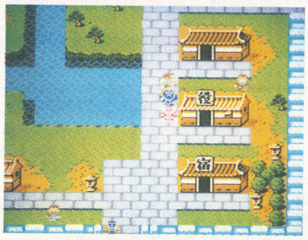
ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■カプコン／4月5日発売／¥8500(税抜き)

●本宮キャラクター大暴れだあ！

カプコンの人気RPGの第2弾「天地を喰らうII」は、前作で劉備玄徳らが董卓を倒した後のストーリーだ。今回の相手は、1度は共に戦った仲間でもある曹操孟徳と、勝手に自ら皇帝と名のる袁術の2人。この強敵に対してこちらには、関羽、張飛、孔明とおなじみの仲間に加えて、趙雲や顔良などの強力な武将達が仲間になってくれるぞ。ゲームは基本的に前作と同じシステムだが、戦闘シーンで今回新しく〝陣形〟という要素が追加された。これは、5つの部隊で構成される攻撃法で、種類によって攻撃力が上がったり防御力が上がったりするぞ。たとえば、鶴翼の陣をしくと攻撃力が上がるが防御力が低下し、魚鱗の陣をしけば、敵の策略の成功率が半減するが、陣の両翼の武将の攻撃力がほとんどなくなってしまったりと、その場に応じて上手く使わないと勝つことができないぞ。

ゲームは、劉備と曹操が帝から勅命を受けて、偽帝袁術を倒しに出発する所から始まる。曹操から朱霊と露昭2人の武将を仲間に預った劉備は、後から追ってきた関羽と張飛と共に徐州城を出る。そして、無事袁術を倒したが、劉備の曹操暗殺計画がバレてしまい、曹操の襲撃を受けることになってしまった！さあ、この先は買ってからのお楽しみ。期待度100%のゲームだぞ！



↑町の中。役所でセーブ、宿屋で回復。訓練場でレベル上げもOK

↑いたぞ袁術！それーやっつけてしまえいっ！しかし全て漢字だとけっこう迫力があるなあ。よく知らない人もいるし…

↑三国志の主人公はこの3人だ。桃園で契りを結んだ彼らの敵になるのは、曹操と袁術の2人だ。まずは袁術を倒すのだ!!

↑帝の命により、出発！となりにいるのが曹操だぞ。今はまだ味方同志なのだが、やがて敵になってしまうのだ。くうっ！

三国志人物伝

この「天地を喰らうII」に登場する武将達は、敵味方合わせて約40人。中にはほんのチョットしか出番がない武将もいるけど、これはすごい人数だ。もちろん、全て三国志に登場している人物だが、君達は一体何人知っているだろうか。劉備らはあたり前としても、姜維や魏延や文醜なんてわかるかな？これを機会に、1度原作を読んでみても面白いかもしれないね。

↑ひょおーっカッコイイぜい！早く仲間になってほしい趙雲だ

From Maker

本宮ひろ志キャラや、爽快な総攻撃などで大好評だった「天地を喰らう」の第2弾いよいよ発売。シナリオも新たに繰り広げられる広大なヒストリックRPG。登場武将は総勢200人以上。バトルシーンも総攻撃の他に、陣形という新しいシステムが導入され、攻撃力・防御力・素早さなどが敷いている陣形により異なったり、策略数や種類も大幅に増えました。また、武将の得意地形ではゲージの色が黄色になり、一目でわかり易くなりました。その他にも前作でおなじみのイベントやアイテムが登場するシーンでは思わずニヤリとしたり、「そんなはずじゃ…」などと、楽しめること間違いなし。新たなイベントやアイテムにもご期待ください。ストーリー展開も、画面のオート切り替えなど多彩な演出効果により一層ドラマチックな展開に。

©本宮ひろ志／M&M／集英社 ©CAPCOM 1991

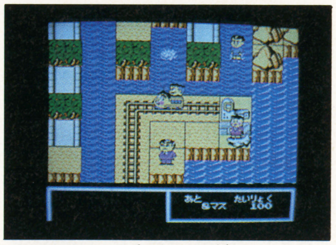
FC おぼっちゃまくん

ジャンル	ETC
プレイ方法	4P可

■テクモ／4月上旬発売／¥6500(税抜き)

●ぽっくんのファミコンゲームぶぁい！

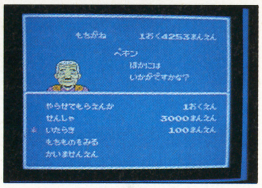
PCはナムコから、ファミコンはテクモから発売される「おぼっちゃまくん」。このファミコン版は、4人同時プレイが可能なすごろくゲームだ。目的は、みんなのマドンナ沙麻代ちゃんの言ったアイテムを、世界各国に飛んで見つけ出し、贈り物として沙麻代ちゃんにプレゼントすることなのだ。プレゼントすればハートをもらえるんだけど、このハートを一定数集めるとなんと沙麻代ちゃんからキシュ♡をしてもらえるんだ。プレイヤーは、ちゃま、柿野くん、びんぼっちゃま、袋小路くんの中から選ぶことができるよ。超面白いこのゲーム、みんなで仲よく遊んでくりくりっ！



↑移動は歩くより乗り物の方が楽でしゅ。でもお金がかかるので、びんぼっちゃまはあんまり乗りたがろうとしましえん

←びんぼっちゃまのお尻が丸見えぶぁい

↑沙麻代ちゃんのおねがいはいっつもたいへんでしゅ。でも、かわいいから好きぶぁい！



→各都市にはアイテムが売っとりましゅ。買うしゅ

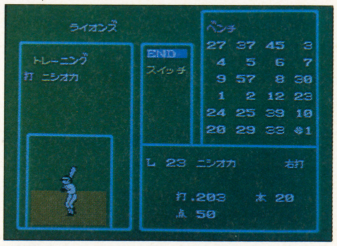
FC ベースボールファイター

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	2P可

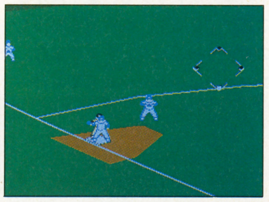
■バップ／5月24日発売／¥7800(税抜き)

●野球ゲームの新境地を開く最強選手だ

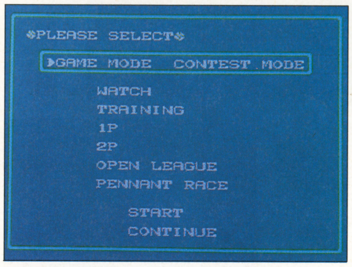
バップの野球ゲームは、プロ12球団公認の、チーム名選手名全て実名で登場してしまう「ベースボールファイター」だ。このゲームには4つのモードがあり、1P、2Pの他に、オリジナルプレイヤーを活躍させて36試合を戦うオープンリーグや、自分のチームをリーグ優勝や日本シリーズ優勝させるペナントリーグがある。オープンリーグは、オリジナルプレイヤーを投手や打者として登場させ、好プレイをしてポイントを稼ぎ、球団に入団させるのが目的なのだ。また、このゲームはバップ独自のテレコンシステムにより、電話でデータを送って全国順位を競うこともできてしまうのだ。



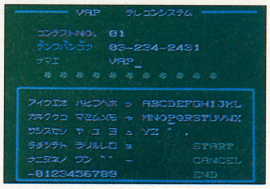
↑選手データは、1991年2月現在のデータが入っている。また、オリジナルUSAチームなんてのも入ってるらしい



←グラフィックはデフォルメされてなくてよろしい



↑モードの数々。トレーニングで選手をビシバシしごけるぞ。うおらぁ！走らんかい！



→これがテレコンシステムだ。君は全国何位かな？

FC すごろクエスト

ジャンル	ETC
プレイ方法	1P専用

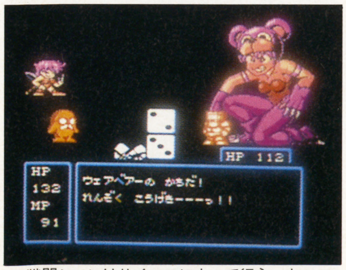
■テクノスジャパン／6月28日発売／¥6500(税抜き)

●サイコロで楽しくRPGをしようねん！

テクノスジャパンというと格闘ゲームで有名だが、この「すごろクエスト」はテクノスジャパン初のRPGだ。しかし、このゲームはRPGでありながらゲームの中心となるシステムはなんと「すごろく」そのものなのだ。すごろくといえばサイコロがつきもので、このゲームでは移動や戦闘などはすべてサイコロで行われる。サイコロの出た目によってマップ上の移動量が決まったり、敵に与えるダメージ量が決まるのだ。すごろくとRPGが合体したこのゲームではサイコロがすべての鍵を握っているのだ。今からサイコロの目を自由に操れる術を身につけて待っていよう。

↑あ、モンスターを倒したらアイテムが出現！中はな一にっかな一っルンルルン♡ それにしても楽しそうでいいなあ

←うおっ！ゴツいおっちゃん登場だ。やっつけちゃえ



↑戦闘シーンはサイコロによって行う。ネーチャンがかわいいぞ。怖い顔してるけど…

→ファイターがカッチョえぞー。早く遊びたいぞー

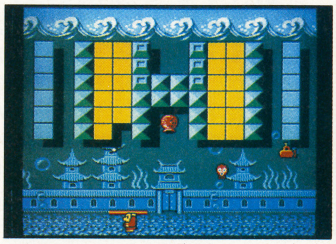
FC ファミリーブロック

ジャンル	ETC
プレイ方法	1P専用

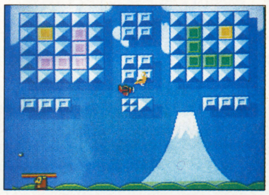
■アテナ／4月発売予定／¥5500(税抜き)

●ブロックくずしで海へ空へレッツGO！

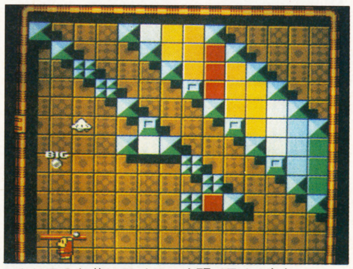
単純なんだけどいつのまにかハマってしまうブロックくずし。そのブロックくずしのニューバージョンがアテナから出るぞ。しかも、2人同時プレイが可能だ。基本的なルールは今までと同じで、アイテムを取ることによってパワーアップすることができるのだ。アイテムの中には、ボールが巨大化してどんなブロックも壊すことができるものや、ボールが6つになるアイテムなど、かなりパワフルなものばかりだぞ。ステージは、全30ステージ。ステージグラフィックも空中、海中、ノーマルと3種類あるのだ。先に進むと、お邪魔キャラなども登場してくるので注意しよう。



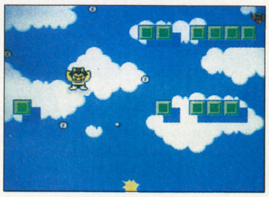
↑海のステージ。タコツボにタコ、シーバットもいる。ヘンテコでおかしいブロックくずしだね。タコツボって何に使うんだろ？



←空中ステージだ。鳥と飛行機がいるけど、敵かなぁ



↑UFOと共にアイテム出現！取ればボールが大きくなるぞ



→うほー鬼だ鬼だ。豆まいてけちらしたれーっ！

©こばやしよしのり ©小学館 ©テレビ朝日 ©TECMO, LTD., 1991 ©1991 VAP INC. ©1991 TECHNOS JAPAN CORP. ©1991 アテナ

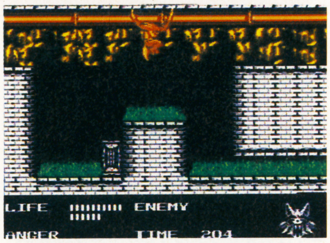
FC 超人狼戦記ウォーウルフ

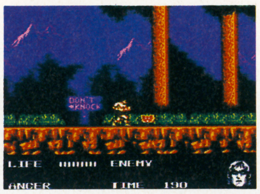
ジャンル	アクション
プレイ方法	ＩＰ専用

■タカラ／6月21日発売／¥6500(税抜き)

●ウァオーン！カッコイイ狼人間出現！

タカラの「超人狼戦記ウォーウルフ」は狼人間に変身することのできる少年が主人公のアクションゲームだ。狂気の創造者ドクター・FARYANひきいるバイオモンスターを相手に、獣人間最後の生き残りである少年が１人立ち向かってゆくというストーリーだぞ。少年の時の武器は、パンチとBボタンで溜め撃ちして使うソニックブラスターだ。そして、赤いWマークを取れば狼人間に変身できる。狼人間になればジャンプ力や攻撃力がアップし、壁や天井も移動することができるぞ。面構成も面白くて、ビルの屋上や地下道などさまざまだ。アクションファンはチェックしててくれ。


↑天井もほーらこの通り。動きもなめらかで、バック転もできちゃうぞ。コイツはカッコイイやーね。遊びたいやーねー


←このアイテムを取れば変身できる。取るんだ！

↑ウォーウルフは壁も登ることができるのだ。両手は鋭いツメになっているのだっ！すげー

→すると…ガォーン！強くなれたぞーっ！いけいけー

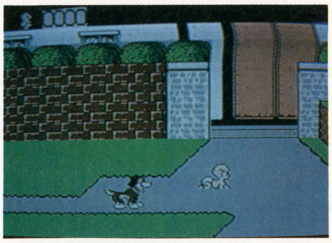
FC スーパードッグブービー

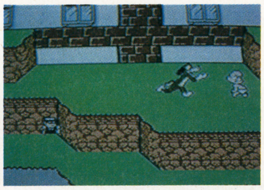
ジャンル	アクション
プレイ方法	ＩＰ専用

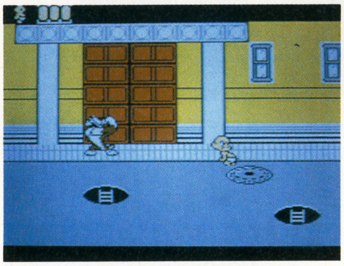
■ジャレコ／５月発売予定／価格未定

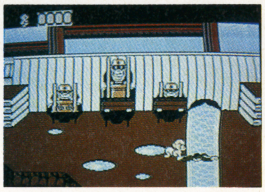
●僕は犬だワン！ゲームで遊ぶワンワン！

ジャレコの新作は、少し風変わりなアクションゲーム「スーパードッグブービー」だ。主人公は、犬のブビー。飼い主のかわいい（!?）赤ちゃん、アルフレッド坊やの１人歩きを危険から守り、安全に目的地へ連れてゆくのがブービーの使命だ。途中には、暴走車やフタのないマンホール、悪いギャング団などが待ちかまえている。それらのダメージに対してブービーは無敵だが、もしアルフレッド坊やに当たってしまうとごきげんメーターが減って、０になるとブービーがお母さんにおこられてしまうぞ。このアメリカンコミック風のゲーム、少し期待してしまうぞ。


↑ふつーの時は４本足で歩くのさっ。左上にあるアル坊のごきげんメーターが０になるとアル坊のお母さんにおこられるぞ！


←アル坊があぶない！っていう時は２本足で立つぞ！


↑左でムキムキポーズなのがブービー君だ。アル坊を安全に守るのがお仕事です


→身体を使って守るブービーに、思わず涙してしまう

FC イースIII～ワンダラーズフロムイース～

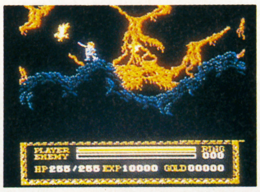
ジャンル	ＲＰＧ
バックアップ	バッテリー

■ビクター音楽産業／６月発売予定／価格未定

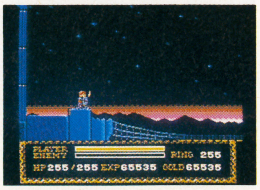
●新たなる伝説の始まりがこのゲームに！

ビクターから、イースシリーズの３作目が登場する。このゲームは、上から見た画面の前２作と違って、横から見た画面のアクション性の強いものになっているぞ。だが、細部の構成やシステムは今まで通りなので、今までのファンの人も安心してＯＫだぞ。いちおうパソコンの移植だけど、ファミコン版は１部分マップが変更されるそうだ。ゲームの舞台は、イースの国から遠く離れたフェルガナというところ。主人公アドルは、仲間のドギと旅をしていたが、フェルガナが災害に合っていると聞いて謎を追求すべく戦ってゆくんだ。ＰＣを持ってない人も、もう少しの辛抱だよっ！

↑何やらあやしげな話をしているぞ。カッコイイ兄ちゃんだが、どうやらドル達とは敵の関係らしい。うーんありがちっ


←マグマの洞窟を行くアドル。このあとボスが出る！

↑今回は横から見た画面になりました～。マップも少し変わるみたいだよ


→うん？ここはどこ？高い所のグラフィックがキレイ

FC ランペルール

ジャンル	ＳＬＧ
バックアップ	バッテリー

■光栄／５月発売予定／¥11800(税抜き)

●ナポレオンになりきって遊ぶのじゃ！

光栄から「大航海時代」に続いて、またまた新作の登場だ。この「ランペルール」は、プレイヤーがナポレオンとなって18世紀末から19世紀初頭にかけてのヨーロッパを舞台に、欧州全土を制覇するのが最終目的だ。ゲームスタート時は、まだナポレオンは一都市の司令官だが、内政や軍備に励んで遠征をくりかえしてゆくのだ。遠征では、砲撃、架橋、騎兵隊の突撃などを駆使して敵都市を占領し、領土を拡大してゆく。そして、その功績などにより地位が上昇するのだが、高い地位に着けば外交や貿易などの政府規模の戦略が可能になるぞ。さあ、目指すはフランス皇帝だぜい！

↑マップ画面でステータスを。雰囲気がヒジョーに良いですね。さぁ、早く遊びたいゲームが１つふえました！

↑ナポレオンである。彼の辞書には不可能がないのである。すごいのである

From Maker

ホーッホッホッ、余はナポレオンじゃ。何っ、早く飲ませろって？　ウフッ、あせっちゃダメ！　こういうのは、まず香りを楽しんでからね……って違一う。余は酒じゃなーい。ましてや熱帯魚でもないぞ。というわけで余の一生をシミュレートした『ランペルール』が発売されるぞよ。いやあ一光栄もイキだねー。べらんめぇー。嬉しくって涙がちょちょぎれらー。おっといけない。史実では夢敗れてしまったが、みなはしっかりとヨーロッパを統一するのだぞ。それではサラバじゃ。トレビアーン。

©TAKARA 1991 ©JALECO LTD. 1991 ©1991 KOEI CO, LTD., ©日本ファルコム ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES.

FC ドラゴンズ・レア

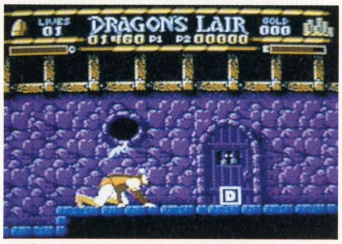
ジャンル	アクション
プレイ方法	2P交互可

■CBSソニーグループ／4月上旬発売予定／¥5900(税抜き)

●ちょっと変わったアクションゲーム出現！

いきなり主人公ダークの妙な雰囲気に驚かされる。ジャンプしたり、四つん這いになったり。リアルな動きがいかにも米国のパソコンゲームの移植っぽい。半年前には日本のゲームセンターにも登場したことがあるので覚えている人もいるだろう。

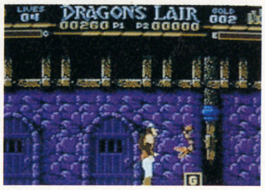
ゲームは横スクロールのアクションゲーム。とはいってもスピード感や迫力ビンビンのものとは違い、かなり戦略的な要素が強い。敵の動きを見極め、様々なトラップを避けながらライフストーンを集め、大魔法使いマドロックにさらわれてしまったディフィナ姫を救出する。同社の「ソルスティス」を思わせる不思議なゲームだ。



↑主人公の動きのなめらかさが魅力。歩く、跳ねる、はいつくばる、のそれぞれの動きは、まるでアニメーションを見ているかのようだ

←突然、女性がふわふわと出現。はたして敵か味方か

↑ゲームスタート直後。足場は崩れるは、竜はいるわで、のっけから難易度が高いのよね



→歩いてゆくと、いきなり壁からヘビが出てきた

FC A列車で行こう

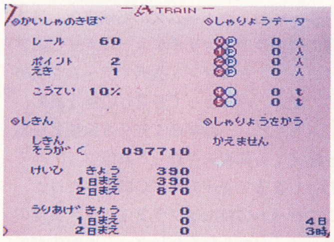
ジャンル	SLG
プレイ方法	1P専用

■ポニーキャニオン販売／7月発売予定／¥7800(税抜き)

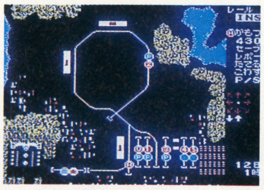
●とことん線路を引きまくるのだ

ポニーキャニオンから、パソコンゲームの移植作『A列車で行こう』が登場。鉄道路線の設計と、会社運営の両面をシミュレートした思考ゲームだ。路線を引き、駅を設置し、効率よく売り上げを伸ばし、大陸横断鉄道を完成させ、期限である1年以内に大統領専用列車を西海岸まで運行させることがゲームの目的だ。

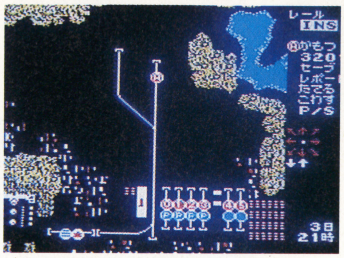
A列車というのは、社長であるプレイヤーが乗る列車のこと。レールの敷設、除去、駅の建設、資材運搬など、ゲーム進行上の重要なことは、すべてこの列車で行う。さて、あなたはA列車を効率的に活用し、大陸横断鉄道を完成できるだろうか？



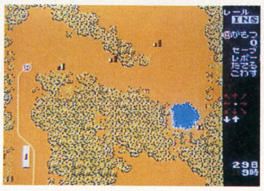
↑会社のデータを見る。経費をなるべく押さえ、乗客を乗せたことによる売り上げが増えれば自然と会社は豊かになる。これ、経済の常識ね



←環状線を引き、駅を設置これで収益を上げよう



↑線路は簡略化され、線で表示。パソコンゲームの雰囲気を大事にして作られているようだ



→画面は上へ上へとスクロール。西海岸は遠い

FC 高橋名人の冒険島2

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■ハドソン／4月26日発売／¥5800(税抜き)

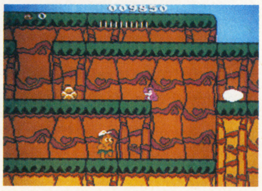
●ああ懐しの高橋名人が帰ってきたぞ！

ハドソンといえば高橋名人！16連射のケイレン射ちで子供達のヒーローでした。その高橋名人が大活躍のアクションゲーム第2弾が前作をさらにスケールアップして登場だ。全部で8つの島がステージとなり、それぞれの島のボスを倒してゆくという構成。ステージは地下や空の上などいくつかのエリアでできているが、クリアすると得点や1UPをかせげるボーナス面もあるぞ。今回の見どころは名人がスケボーのほかにもかわいいモンスターに乗ることができたり、お助けキャラがふえたこと。武器やアイテムの数も多いぞ。初心者にもおすすめのハドソンらしいアクションゲームです。

↑今回はこのようにかわいいモンスターが名人をたすけてくれるぞ。もちろん、おなじみスケボーにも乗れる。ころばないようにね

←タマゴを一個選んでくれと英語で書いてます

↑この8つの島をクリアしてゆくんだ。火山や氷山それから砂漠もあるぞ。レッツ・ゴーです



→タマゴをふんずけるとアイテムがでるのだ

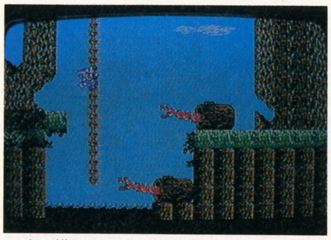
FC ZARK LEGEND ～大魔王ザーク伝説～

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

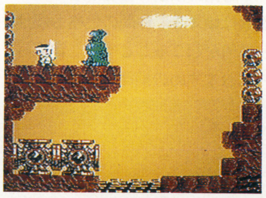
■J＆U／5月発売予定／価格未定

●新メーカーJ&Lのアクションはスゴイ

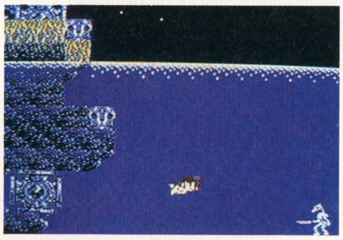
ファミコンに新規参入のメーカー、J＆U。第1作のゲームタイトルは「ZARK LEGEND～大魔王ザーク伝説～」だ。横スクロール＋縦スクロールのアクションゲームで、主人公の武器は剣がメイン。パワーアップは、ステージ内にあるツボを使って「キャラクターチェンジ」を行うことにより可能だ。パワーアップするとクロス、聖剣などを使いこなすこともできるようになる。他にも無敵アイテムを始めとして、火の中などを歩ける法衣、空を飛ぶアイテムなどが出現するとのこと。ステージ構成は山や森、川、洞くつ、タワーなど様々な面が用意されている。BGMはプロの作曲家、中村泰士が担当しているのだ。



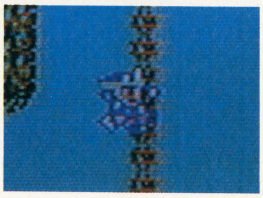
↑主に横スクロールのアクションだが、ところどころで上下にもスクロールする。空がとべればラクだろうか



←不気味なガイコツが山になっている。意味ありげ



↑水中のステージもある。もちろん泳ぐ。水中左下の物体がチェンジアイテムなのか？



→よーく見ると、カワイイ奴じゃないか！ 主人公

©1991 HUDSON SOFT ©ARTDINK・PONYCANYON 1991 ©1991 BLUTH GROUP, LTD., ©J & U 1991

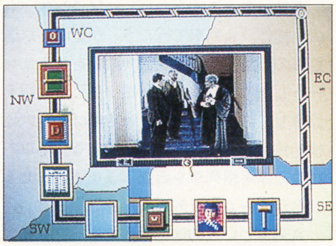
PC シャーロックホームズの探偵講座

ジャンル	アドベンチャー
バックアップ	ロムロム内蔵メモリ

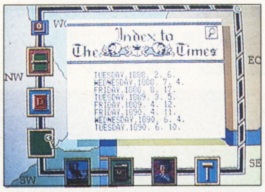
■ビクター音楽産業／CD-ROM／5月発売予定／¥7200(税抜き)

●まるで映画のようなリアルさだ！

「シャーロックホームズの探偵講座」は3編の難事件のシナリオが入ったAVG。アイコンによるコマンド選択でゲームを進める。聞き込みによって証言と証拠を集め、犯人を起訴し、裁判所で充分な証拠と証言を揃えて有罪判決を勝ちとればクリアってわけ。まるで普通のAVGのようだけど、このゲームの特徴はグラフィック。実写の取り込みが中心なんだけど、これがすべて動き、しゃべる。聞き込み先での証言は、すべてグラフィックと音声(セリフ)で表現されるんだ。まるで映画の1シーンのようにね。文字情報を読む必要があるのはほんの一部だけ。一見の価値あり…だぞ！

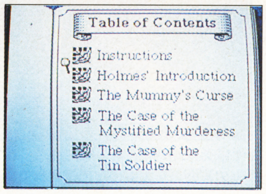


↑外側に見えるのがアイコン。ここにカーソルを合わせてゲームを進める。操作は非常にシンプルなのだ。グラフィックは聞き込みの1シーン



←新聞を読むこともできるんだ。ゲーム中では数少ない文字情報なのだ。

↑イントロ、まずはシャーロックホームズの自己紹介。ホントに映画のように動き、しゃべる



→メニュー画面。インストラクションにイントロ。そして3編のシナリオ

PC アドベンチャーアイランド

ジャンル	アクションRPG
プレイ方法	IP専用

■ハドソン／4月19日発売予定／¥5300(税抜き)

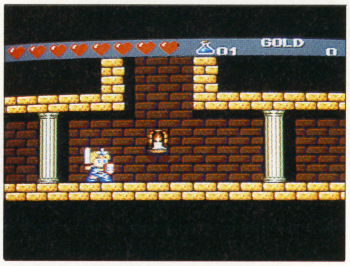
●冒険に次ぐ冒険。ドラゴンを倒せ

横スクロールタイプのアクションRPGがハドソンから発売される。ちょっぴりコミカルなグラフィックなのだが、ストーリーはうってかわってシリアスだ。ドラゴンを倒しに行った主人公が、ドラゴンの呪いにより、モンスターの姿に変えられてしまう。人間の姿に戻る方法は「サラマンダークロス」によって呪いを解くしかない。

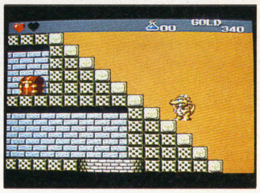
主人公の使命は呪いをかけられて失ってしまった伝説の装備を取り戻し、5匹のドラゴンを倒すこと。各ドラゴンを倒すごとに主人公は違う姿に変えられてしまうが、それぞれの姿ごとに特色があるのでそれを生かしてゲームを有利にすすめられるのだ。

↑結局ドラゴンを倒すと呪いをかけられ、こんな姿にされてしまう。が、この姿のときは炎をはいての攻撃ができる

←お店でアイテムを買ってパワーアップすることも必要だ



↑プロローグ部分。人間としてこの迷宮内のどこかにいるドラゴンを倒しに行くが…


→スタートの町からいくつかのエリアにそのままつながる。ただしカギが必要

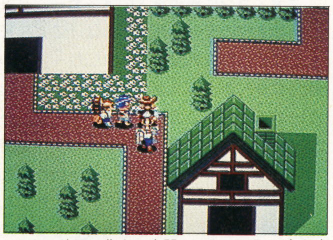
PC 魔笛伝説アストラリウス

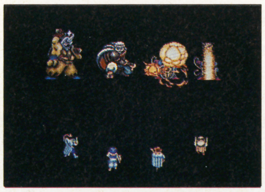
ジャンル	RPG
バックアップ	パスワード

■アイ・ジー・エス／CD-ROM／5月上旬発売／¥6300(予価・税抜き)

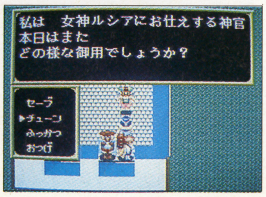
●魔法が音楽(！)のRPGなのだ

アイ・ジー・エスのCD－ロム新作は音楽ファンタジーRPGなのだ。どーいうことかというとCDの音楽機能をフルに生かして、音そのものを魔法やアイテムとしてゲームに意味を持たしていくという新しいシステムだ。主人公とその3人の仲間はそれぞれフルート、トランペット、パーカッション、バイオリンの奏者という設定。異次元世界アストラリウスの平和をおびやかす大魔王ゾンデを倒すため宇宙の力の結晶ラピストーンを集め伝説の魔笛を手に入れるために冒険は始まる。仲間の性格も個性的でさて一体何が起こることやら。音楽好きのあなたにおすすめの期待の一作です。


↑4人の仲間は背中に楽器をせおって町の中を歩いてゆきます。先頭はドラマーのようですね。とても楽しそうな光景です


←音楽魔法による戦闘シーン。すごそうだ

↑フィールド画面。パーティの移動は「ものいう風車船」でもできる。乗るにはアイテムが必要



→各大陸にいる神官は楽器のパワーを上げてくれる

PC ハットリス

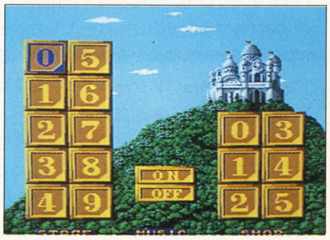
ジャンル	パズル
プレイ方法	IP専用

■マイクロキャビン／4月発売予定／¥5800(税抜き)

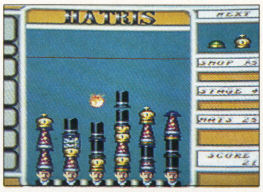
●ハットリスがPCで遊べるって！

おなじみ「ハットリス」がついにPCエンジンに移植される。おなじみじゃない人のために言うと、これは「テトリス」作者のアレクセイ・パジトノフ氏の作品で、今までファミコン、アーケード、ゲームボーイなど、様々な機種で発売されたパズルゲームなのだ。内容は言えば、上から落ちてくるペアの帽子を積んでいく。5つ同じ帽子を積めばそれが消える。帽子は落とす前に横移動と左右の入れかえができる。

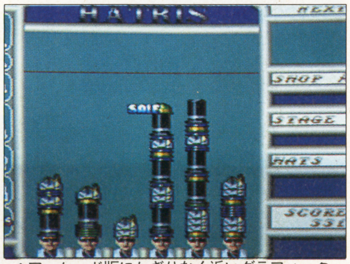
またある量を消すとショップが出現し、いらない種類の帽子を画面内から全て消すことができる。もちろん「テトリス」同様の面セレクト付きだ。



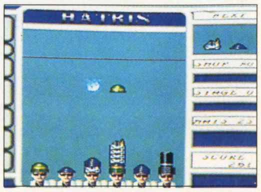
↑ゲームスタート前にレベルを選ぶ。ハットリスって難しそうに見えるゲームだけど、コツをつかめば高レベルも楽しめるようになるよ



←赤い火は、その山の一番上にある帽子を消してくれる。ただし、王冠はダメよ



↑アーケード版にかぎりなく近いグラフィック。6人の顔もちゃんと変化する芸の細かさがいい



→青い火は、一列全部を消してくれる。これも王冠は燃やしてくれない。残念！

©1991 ICOM SIMULATIONS. INC. ©1989 SLUETH PUBLICATIONS. LTD., ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES. ©1989 PARAGRAPH ©1990 BULLET-PROOF SOFTWARE
©1991 HUDSON SOFT ©I・G・S 1991

PC ハイグレネーダー

ジャンル	SLG
プレイ方法	1P専用

■日本テレネット／CD-ROM／4月5日発売／¥6780(税抜き)

●12人の指令官を率いて戦いに臨もう

近未来を舞台にしたシミュレーションゲームが、日本テレネットからリリースされる。プレイヤーは第2次侵攻軍を率い、最大12人の指令官を部下に従え、敵部隊と戦うのだ。12人の指令官にはそれぞれ個性が付けられており、得意な戦術、部隊編成、使用兵器、地形、などが設定されている。彼等が最大限の力をだせるよう部隊を編成し、戦闘に望むことになる。

ゲームの舞台となる地域には、数々の軍事拠点が点在しており、ここを1つずつ破壊しながら侵攻しながらゲームは進む。はたして、君はこの壮大な戦いを勝ち抜くことができるだろうか？

↑指令官はそれぞれ個性たっぷり。100%の力を引き出すのは上官であるプレイヤーの役目だぞ

←ユニットも数多くある。うまく使いこなそうぜ

↑こいつがマップ画面だ。拠点が線でつながっているのが見えるだろうか。ここを破壊せよ！

→部隊編成、移動が終わったら、拠点攻撃を開始しろ

PC 戦国関東三国志

ジャンル	シミュレーション
バックアップ	ロムロム 内蔵メモリ

■インテック／CD-ROM／発売日未定／¥6800(税抜き)

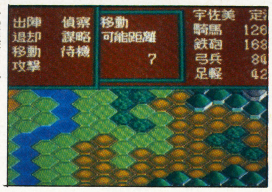
●武将の声もリアルな戦国SLG

インテックの新作は、戦国時代の三武将を題材にしたシミュレーションゲームだ。三武将とは、上杉謙信、武田信玄、北条氏康らのこと。君は、この3人の中から1人を選んでプレイするのだ。ゲームの舞台となるのは、西暦1560年頃の関東地域。まず最初の目的は、他2人の武将を倒し、関東を支配すること。関東にある国は全部で18ケ国。合戦は、野戦と攻城戦の2種類あり、野戦は3DHEXで表示され、地形の状態が1目でわかるぞ。攻城戦は、1ケ月以内に落城させなければこちらの負けになってしまうんだ。そして、関東を支配したら次は織田信長と「関ケ原」での戦いがあるぞ。

↑見よ。これが難攻不落の天下の名城小田原城だ。これなら山や川などの地形もリアルにわかるってもの。さすがCD-ROMのグラフィックだ。

←武田信玄を選んだときのコマンド画面だ

↑オープニング画面。上から上杉、北条、武田の三武将。内海賢二他豪華声優陣のふきかえも期待



→実際の地形を忠実に再現したHEX画面

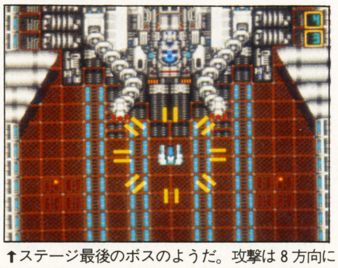
PC メタルストーカー

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■フェイス／7月発売／価格未定

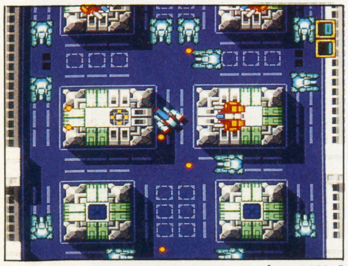
●全方向に進めるシューティング！

フェイスのPCエンジン新作は、全方向スクロールのシューティングゲーム「メタルストーカー」だ。突如人類に攻撃を開始した惑星統括システム「シオラ」を破壊し、狂った原因を究明するのがクラフトシップ「メタルストーカー」の目的なのだ。メタルストーカーが最初に装備している武器はショットキャノンだけ。しかし、武器ユニットを入手することによってバルカン、レーザー、ボム、ウェーブ、ホーミングミサイルと5種類の武器が使えるようになるのだ。また、武器によって効果が違う特殊兵器も使うことができるのだ。この武器の選択はコマンド画面でおこなうことが可能。

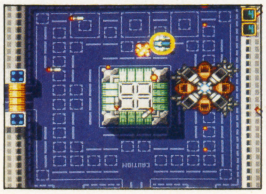


↑ステージ最後のボスのようだ。攻撃は8方向に同時発射できるマルチサイトショット。回数には制限があるようだ。気をぬかないようにね

効果的なパワーアップを選んでゆくのが、このゲームをクリアするひけつのようだ。ごらんになればわかるとおり、グラフィックもきれいだし、シューティングファンなら持っていてもソンにならないゲームに仕上がりそうだ。



↑中央にいるのが自機クラフトシップだ。精神感応による遠隔操作という設定になっている



→追いかけてくるホーミングをかわせ！

PC 盟約の定義

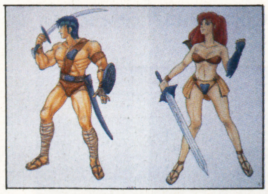
ジャンル	RPG
プレイ方法	5P同時可

■ヒューマン／6月発売／¥7200(予価・税抜き)

●4人同時プレイ可能だぜ！

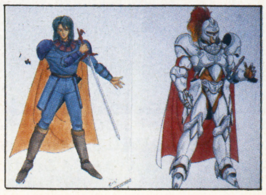
ヒューマンからは、「ダンジョンエクスプローラー」「カダッシュ」に続くマルチプレイRPG「盟約の定義」が出ることになったぞ。次元を越え侵略を行う絶対の王に支配されていたこの世界は、やがて現れた6人の神々によって救われた。しかし、今ではまた各地で争いが絶えず続いている。君達は、この世界を旅する冒険者となって世界を平和にもどすんだ。プレイヤーの選択できるキャラクターは、15体以上。もちろん性別や職業も自由自在だ。また、このゲームにはよくSLGで使われるターンの要素が盛り込まれていて、今までにない展開が期待されるぞ。

↑16歳の人間のちゃちゃまるは職業ドロちゃん。体力は低いがびんしょう性にはすぐれています。それでよろしいですか？



←女バーバリアン(うひょ)と傭兵のお兄ちゃん。

↑街の中の建物はとてもリアルでキレイだね。下の建物は看板から察するに武器屋だと見た



→右は聖騎士、左は魔法が得意な賢人のイメージだ

©TELENET JAPAN 1991 ©1991 FACE ©HUMAN ©1991 INTEC INC.

MD アークスオデッセイ

ジャンル	RPG
プレイ方法	2P可

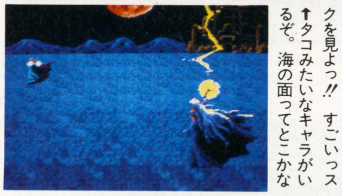
■ウルフチーム／4月上旬発売予定／価格未定

●斬新な視点のアクションRPG!

ウルフチームの新作「アークスオデッセイ」はシリアスなアクションRPGだ。かつて魔女レアティとの戦いに敗れた悪魔カストミラの復活を防ぐというのがおおまかなストーリーだ。ゲーム画面は斜め上からフィールドを見下ろす感じの視点になっているので、坂や段差などの地形が表現されている。また、ゲーム中随所に凝った演出が施されていて、見ていて飽きないように構成されているのも見逃せないところ。クリアデモもあるので、この先がどんな展開になるのかとわくわくしながら遊ぶことができるぞ。さらに2人同時プレイもできるので協力して進めば怖いものなしだね。メガドライブユーザーは今から要チェックだ。

↑タイトル画面。ヒジョーに美しいぞ。大地にささる剣が妙に意味深だ

↑頼もしそうなメンバー達。どれも美形ぞろいですな


↑気合の入ったグラフィックを見よっ!! すごいっス

↑タコみたいなキャラがいるぞ。海の面ってとこかな

↑ダンジョンの画面だ。仲間を連れてどんどん進め!!

大ダコだっ!!

MD ディノランド

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■ウルフチーム／4月下旬発売予定／¥6800(税抜き)

●MD初のピンボールゲームである

メガドライブ初のピンボールゲームが、ウルフチームから登場となる。とはいっても、そんじょそこらのピンボールではない。原始時代を舞台にした〝主人公はボール〟のピンボールゲームだ。

ボールの名前は「ディノくん」。恐竜だ。陸上面、海底面、空中面の3つのノーマルステージをプレイするとき、「ディノくん」は普通のボール。しかし、各ステージには2つずつボスステージがあり、こちらではボールを恐竜に変身させることが出来る。ボールのときは重力まかせで動く「ディノくん」も、恐竜になった時はプレイヤーが自在に移動することが可能だ。ただし、ボールの状態でないと、敵にダメージを与えることはできないことになっている。ボールにしたり、恐竜にしたり、時と場合によってうまく使い分けるのが重要なポイントになっているわけだ。

また、「ディノくん」には「フレンディー」という恋人がいて、彼女はなぜか悪い怪獣にいつも捕まっている。ボスステージで彼女を救い出すために、「ディノくん」は頑張っちゃうわけだ。

↑ピンボールの舞台は原始時代の地球。これは陸上面かしら。肉食獣が顔を出しているけど、コイツに当てると高得点、かもしれない

↑これがボスステージかな。フレンディーを救出しろ!

↑見た目はどうってことないピンボールみたいだけど、ボールを恐竜に変身させて自在に操作することもできる。いつもできるわけじゃない

From Maker

2月。開発スタッフは、恐竜に食われる悪夢に悩まされ始めた。夢はどんどんエスカレートし、開発画面から恐竜が現れたり、道ゆく人や車が恐竜となって自分に襲いかかってくる幻覚さえ見るもうになった。事態を重く見たウルフではAMT（AMPではない）を編成し、事件の解明に乗り出した。捜査の結果、ウルフの地下には白亜紀の地層があり、恐竜の墓場になっていることが判明。しかも、そこには悪夢を操る妖魔恐竜が! AMTは激しい戦いの末、奴を倒したが、その背後にはさらに巨大な何者かがいるらしい。AMTの戦いは、まだまだ始まったばかりだ。　（つづく）

MD アリシアドラグーン

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■ゲームアーツ／発売日未定／価格未定

●愛くるしい女の子が主人公なのよ

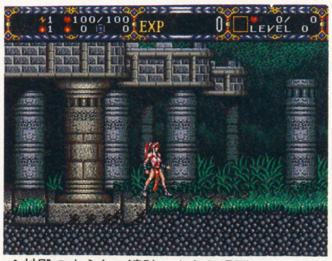
ゲームアーツから、注目のメガドライブソフトが発売される。この「アリシアドラグーン」は、ストーリーやグラフィックを「トップをねらえ!」や「不思議の海のナディア」で有名なあの「ガイナックス」が担当しているのだ。生まれながらにして電術師として育てられたアリシアは、結界のはられた「ブラフマの館」の外、全世界にはびこる怪物サヴァどもと戦う役目を負った戦士である。サヴァ達は刀や槍を受けても死ぬことはなく、電術のみを恐れる。しかし、野心を持った1人の術師ドルガーがサヴァ達を操る術を身につけ、その力により人々を支配しようとした。しかも、ドルガーは、ヴラフマの館に隠された最強のサヴァ・マンドマルの封印を解く黒鉄の鍵を奪い去ってしまったのだ。アリシアは、サヴァの主マンドマルの復活を阻止すべく、マンドマルの封印された神殿へ向かっていくのであった…。アリシアの武器は、自動的に敵を追う稲妻だ。また、オプションモンスターを召還すれば、アリシアと共に戦ってくれたりもする。手強い敵が待っている全13ステージを、君は突破できるか？

↑森の奥深く、日光の届かぬ世界。やおら、敵の一味がアリシアに襲いかかる。まだ冒険は始まったばかり。ここでやられちゃダメよ

↑うしろはガケ。前は敵。どうすれば切り抜けられる!?

↑アリシア、下にいきます

↑その次は上へまいりま～す。敵がしつこいわよ


↑神殿のような、遺跡のような場所を1人歩くアリシア。この先どんな冒険が待っているのだろう。不安が心の中を埋めつくす

©ウルフチーム 1991

GG 琉球

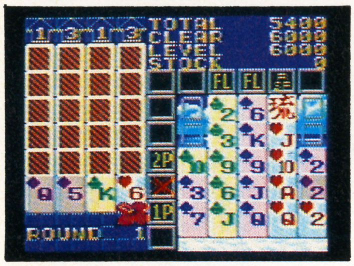
ジャンル	パズル
プレイ方法	2P対戦可

■フェイス／4月発売予定／¥3800(税抜き)

●麻雀牌の次はトランプを使ったパズルだ

トランプを使った思考型パズルゲーム「琉球」。PCエンジン版に引き続き、ゲームギアでもフェイスから登場。5×5のスペースにトランプカードを効率よく配置して、縦、横、ななめにできるだけ多くのポーカーの「やく」を作るようにするんだ。「やく」によって得点が違うので小技を連発させるか大技狙いでいくか、頭とカンで勝負だ。BGMの沖縄民謡を聞きながらじっくりプレイできる時間制限なしの1Pモードと、自分のつくった「やく」によって相手の邪魔ができる熱い戦い、2P対戦もある。モード数もBGMも豊富だし、5面クリアごとに登場する女の子もかわいいゾ。

↑英語で励ましてくれたりする沖縄の(？)女の子。見た目とルールはシンプルだけど奥の深いゲームだ



↑左に見える4枚のカードから1枚を選んで、右のマス目に落とす。カードは下から積まれる

From Maker

●知的興奮度No.1！頭に直撃パズルゲーム「琉球」が、いよいよGG(ゲームギア)に登場だ!!このゲームは、もともとアマチュアのゲームソフトコンテストで認められ入賞。そして、その完成度の高いゲームアイデアにより、パソコン、PCエンジン、アーケードと多機種にわたって移植されたスグレものパズルなのだ。さらにGG(ゲームギア)版では2人対戦プレイも可能。友達と知的レベルを競い合うのも楽しいぞ。南国のホットでポップな雰囲気がオシャレな「琉球」はキミを夢中にさせること間違いなしさ。

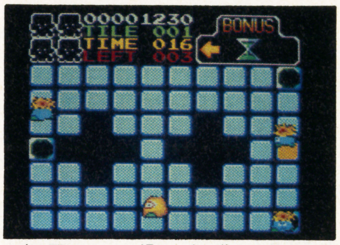
GG スクウィーク

ジャンル	パズル
プレイ方法	1P専用

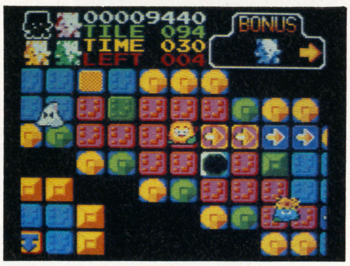
■ビクター音楽産業／4月26日発売／¥3800(税抜き)

●カラフルでコミカルなパズルゲーム

ビクター音楽産業のゲームギアソフト第1弾はアクションパズルゲーム「スクウィーク」。このゲーム、フランス生まれで綺麗な色づかいはゲームギアにぴったり。黄色くてかわいいスクウィークが歩くと青いタイルがピンク色に早変わり。タイルを全部ピンクに塗りかえれば1面クリアだ。敵の攻撃や落とし穴、それに制限時間まであって障害は多いけど、スクウィークを助けてくれるアイテムもたくさん。残りタイムを増やしてくれる砂時計、4匹集めるとその面をクリアしたことになるスペシャル・ベアなど。もちろんアイテムもカラフルできれーい。色いっぱい、だからおもしろい。ね。



↑氷の面はツルツル滑る。穴に落ちやすいから要注意だ。アイテムでクツをとれば、氷の上でもすべらーず！



↑見よ、このカラフルな画面。中央の主人公スクウィークもかわいいけど敵も何だか憎めない

From Maker

●ビクターからゲームギア用ソフト第1弾！として、華々しくデビューを飾るのは、フランス生まれのカラフルなアクションパズルゲーム「スクウィーク」です。「なーんだ、ただのパズルゲームか」と思った君、アマイ!!一度プレイすると止められなくなる麻薬的要素があるのです。敵を倒しながら数々の罠をうち破り、アイテムを集めながらタイルを全てピンク色に塗るか、出口を見つけるか、敵を全部やっつけないとクリアはできないんだ。今、刺激を求めてる君、中毒にならない程度に遊んでみてね！

GB からくり剣豪伝 ムサシロード

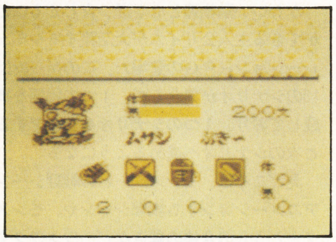
ジャンル	アクション
バックアップ	パスワード

■ユタカ／4月下旬発売予定／¥3500※

●気力充実、体力充実、これがポイントね

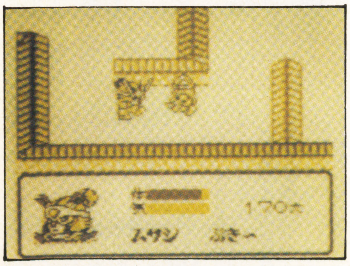
SD漫画〝ムサシロード〟がアクションゲームになった。時代劇とロボットというユニークな組み合わせで楽しませてくれる。

主人公ムサシは、ジパング国ミヤモト村の暴れん坊。ある日、意を決してジパング1の武芸者になるべく旅立った。目的は、エドトピアでの〝八百万武芸選〟に優勝すること、というストーリーで展開するこのゲーム。プレイヤーは、剣をふるいながら、各ステージのトラップを抜け、そのステージでの対戦相手を見つけ倒すのだ。パラメーターは体力と必殺技を打つための気力。その両方を充実させなければならない。お楽しみがいっぱいのアクションゲームだ。

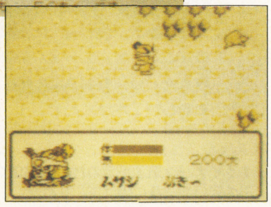


↑サブ画面。アイテムは左から、おだんご、ハンゾウ、オツル、お守りの意味。他にもいろいろアイテムが出現し、ゲームの行方を左右する

←茶店の場面。リアルなムサシがいきなり登場！



↑通常画面。剣を振り回して剣を倒す。横を向いたムサシの顔がミョーに味がある



↑いのしし出現！ 突進してくるので注意が必要

GB SDコマンドワールド GARMS オペレーションガンダム

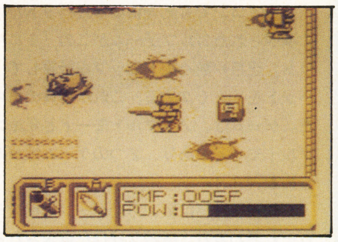
ジャンル	アクション
プレイ方法	2P対戦可

■バンダイ／5月下旬発売予定／¥3500※

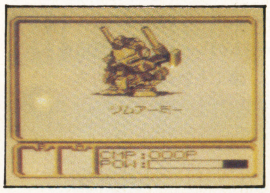
●ファン必見、キャラ図鑑付き！

人気シリーズSDガンダムの最新作は、「GARMS(ジーアームズ)」に決定。ガンダム側の「GARMS」と敵軍「ザタリオン軍団」との戦いを描いたこのシリーズのマンガは、子供達に大人気。ゲームの方も大いに期待されている。

ゲームは、複数の3Dモビルスーツが、マップ上で戦闘をくり広げるアクションゲーム。SDシリーズ初のアクションゲームというのも話題の1つ。さらに、おまけの要素として「キャラクター図鑑」が用意されている。それぞれのモビルスーツの性能や個性が一目でわかる。ファンには堪らないモードといえるね。

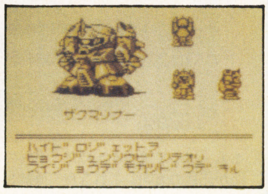


↑Aは手持ちの武器(接近戦用兵器)、Bはモビルスーツによって変化する武器の表示だ。CMPは敵を倒した時に得られるポイントだ



←Gマークで、乗り換えようか検討中！

↑通常アクションモード。Gマークの所で、乗り換え、エネルギー補給ができる



↑モビルスーツ図鑑。よりゲームに感情移入できる

©1991 PRODUCED BY ACCIICORPORATION ©FACE 1991 ©SOTSU エージェンシー／サンライズ ©BANDAI 1991 ©MIND／スタジオぴえろ／NTV ©YUTAKA
©1989、1991 LORICIEL ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES.

GB ロックマンワールド

ジャンル	アクション
プレイ方法	１Ｐ専用

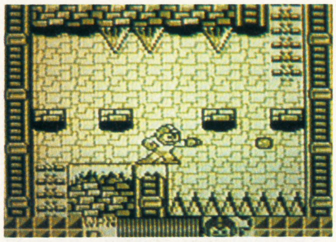
■カプコン／５月発売予定／¥3500※

●お待たせしました！ GBのロックマン

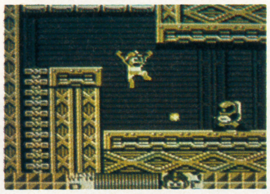
ロックマンが今度はゲームボーイの中で大活躍することになった。

200X＋α年、Dr.ライトの生み出したロボット〝ロックマン〟によって、Dr.ワイリーの野望は打ち砕かれたかに見えた。しかし、Dr.ワイリーは再びDr.ライトの開発した作業用ロボット達を改造し、世界征服を企んでいた。それを阻むため、ロックマンが立ち上がる！

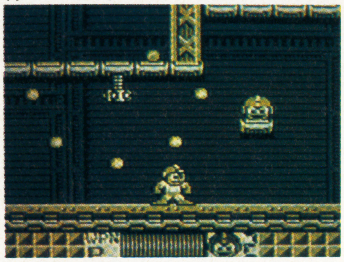
ファミコン版での操作性、ゲーム性をそのままに、ゲームボーイの中でくり広げられるロックマンの世界。カプコンの自信作「ロックマンワールド」に大いに期待して待っていよう。



↑上へ上へと進む縦スクロール面。ロックマンの軽快な動きを余すことなく堪能できる。トントンと進んで行こう！



←ジャンプ!! 動きはファミコン版そのままだ



↑敵の攻撃を避けながら進め！ 敵もロックマンと同じDr.ライト開発のロボットなのだ

→グラフィックも実に丁寧に作られている

GB 熱血高校サッカー部 〜ワールドカップ編〜

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	２Ｐ対戦可

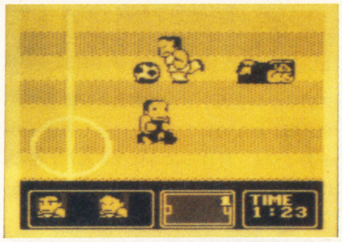
■テクノスジャパン／４月26日発売／¥3500※

●世界を目指せ！ くにおくん!!

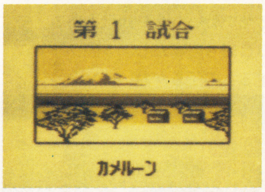
ファミコン版ではドッジボール部の協力で、見事全国大会で優勝することができた熱血高校サッカー部。ゲームボーイ版では、いよいよ日本代表として世界各国のチームと対戦することになった。

試合は全部で12試合、グランドは４種類（しば、つまづきいし、すな、こおり）。熱血チーム始めとして各チームの選手、それぞれが必殺シュートとユニークなキャラクターを持っている。操作は、Ａボタン、Ｂボタン、Ａ＋Ｂボタンで、それぞれの場面に応じて攻撃ができるようになっている。

最初のデモ画面が何ともユニークで笑わせてくれる。今や大スターのくにおくんだ。



↑試合中。キャラクターアクション型スポーツゲームというだけあって、時々変化する選手の表情がみょーに楽しいよん



←カメルーンのグラウンドはしばのグラウンドね

↑遠征当日、一行を見送るみさこちゃん。な、なぜか、乗っているはずのくにおくんが横に…

→ううっ。負けてしまった。涙、涙のくにおくん!!

GB ミニパット

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	１Ｐ専用

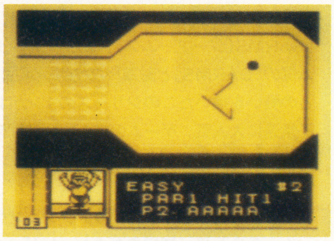
■A-WAVE／３月22日発売／¥3400※

●パットだけのゴルフゲーム！

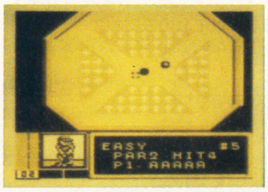
ファミコンでも発売になったパットだけで構成されたゴルフゲームがこの「ミニパット」。芝目や数々のトラップを計算して、パットをうまく沈める、これが勝負のカギだ。ゲームは、ノーマル・モードとギャンブル・モードがあり、２つのゲーム性が楽しめる。

パワーゲージは縦、方向ゲージは横でそれぞれ表わされ、微妙な操作が要求される。

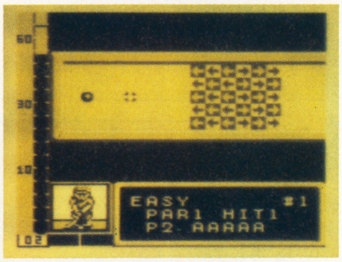
ゲーム性、グラフィックともに、ゲームボーイというハードに良く合っており、まさに、ゲームボーイのためのゴルフという感じ。ゲームのレベルも４段階用意されているので、誰でも気楽に楽しめる。



↑ナイスイン！ V字型の障害物に当たると、思わぬ方向に跳ね返るので要注意。その方向が読めるようになれば、こっちのもの!!



←ちょっとでも行きすぎると…。細かくキザもう！



↑カーソルで方向を定めて。碁盤の目の上の矢印が芝目の方向。これを良く確認しよう

→ギャンブルモードでは、また別のゲーム性が生れる

GB Little Master

ジャンル	シミュレーション
プレイ方法	１Ｐ専用

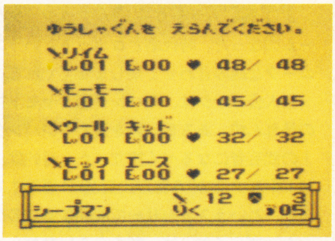
■徳間書店／４月19日発売／¥4200※

●動物が味方、ストーリー重視のSLG

かわいい動物達と心を通い合わせることができる主人公リイムが大活躍するシミュレーションＲＰＧの登場だ。このゲームは15のシナリオが集合して、１つの物語を構成しており、１つのシナリオをクリアすると次のシナリオへ進めるようになる。

見どころは、モンスターとの戦闘シーン。アニメーションする攻撃シーンや、モンスターどうしの合体の驚きなど、ワクワクする演出が盛りだくさんだ。

ユニットにはそれぞれレベルがあり、経験地が100になるごとにレベル・アップしていくので、ＲＰＧ的要素も楽しめる、親しみやすいシミュレーションになっている。



↑勇者軍とは、仲間となっていっしょに冒険する動物者のこと。ゲームが進行するごとに、徐徐に仲間が増えていくのだ

←シミュレーションシーン。１ターンで１指示が可能

↑ライナーク王国平定のために旅立つリイム。王の願いを一身に受けて、進め!!

→戦闘シーン。経験値が上がってレベルアップ

©CAPCOM 1991 ©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INK.／ZENER WORKS ©1991 TECHNOS JAPAN CORP. ©1991 A-WAVE

GB 人生ゲーム伝説

ジャンル	ボード
プレイ方法	4P対戦可能

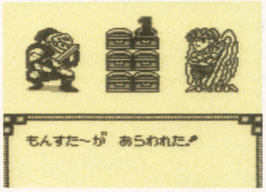
■タカラ／6月28日発売／¥3980※

●ファンタジーの世界で人生ゲーム

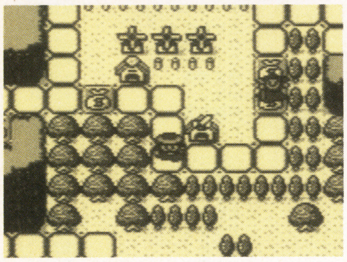
ボードゲームの「人生ゲーム」はほとんどの人が1度はプレイしたことがあるんじゃないかな？ お金を稼いだり、結婚したり。実際の人生とは違ったもう1つの人生を楽しめるのが最大の魅力だよね。

ところで、今度のこの「人生ゲーム伝説」は、世界を剣と魔法の世界へ移して、さらに人生ゲームをグレード・アップして、もう1つの世界で、もう1つの人生（しかも現実にはぜったいありえない人生）を体験してしまおう！というものなのだ。冒険者となって、誰よりも速く、王様から「大勇者」の称号を受けるのを目的に旅をする。ファンタジーの世界でのキミの運勢は？

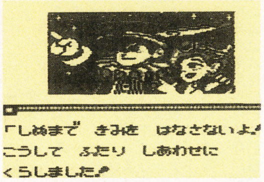
↑冒険に薬は不可欠。この他にもいろいろなショップやギャンブル、宝物集めなどもある。他のプレイヤーを邪魔することも時には必要。



←モンスター出現！ これを倒さないことにはダメ!!



↑ルーレットを回して、目の数だけ進む。途中のイベントもファンタジー世界ならではのもの



→お金を集めて「大勇者」になろう!!

GB ラブルセイバー

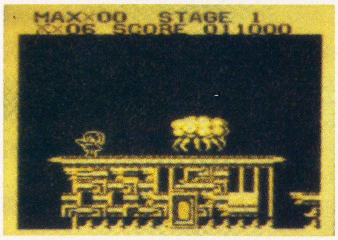
ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■キングレコード／3月26日発売／¥3500※

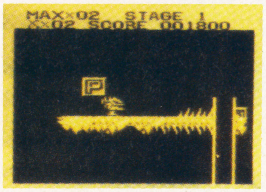
●初心者も安心！オートヘルプ機能付き!?

UFOに連れ去られ、途中兄と別れてしまった妹アンは、ロボットのマックスと出会い、異星人の基地へのり込んだ。というストーリーで始まるこのゲーム。プレイヤーはマックスを操作して、出現する敵を倒しつつ進むのだ。マックスは1度ダメージを受けると少女になり、Ⓟを取るまで少女のままでプレイしなければならない。

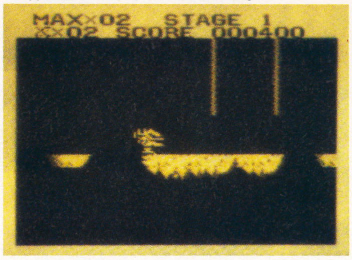
このゲームの最大の特徴は、オートヘルプシステム。これは失敗して落ちてしまっても、「命綱」というアイテムを持っている限り、自動的に救けてくれるシステムだ。アクションゲームが苦手な人や、ゲーム初心者にはウレシイシステムだね。



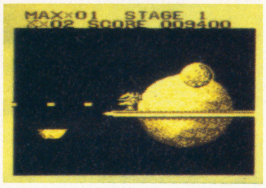
↑1ダメージで、少女アンになっちゃう。次の1ダメージでやられてしまう。でもオートヘルプシステムで復活できちゃうぞ！ ウレシイ



←Pはパワーボックス。アンがマックスに戻れる



↑ロボット・マックスくんと合体。ジャンプ、ジャンプで次々進んでいこう！



→舞台は宇宙。惑星足場にスーイ、スイ

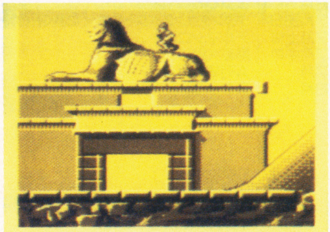
GB ドラゴンズ・レア

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

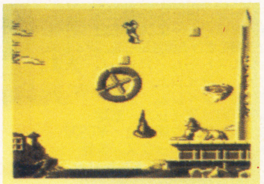
■CBSソニーグループ／4月上旬発売／¥3500※

●障害物を避け、ライフストーンを集めろ

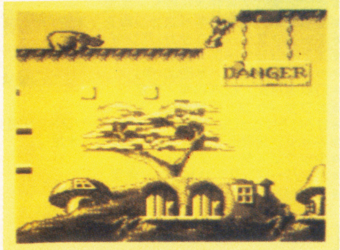
ファミコン版と同時発売だが、ゲーム性は微妙に異なる。基本的には障害物を避けながらライフストーンを集めて進むアクションゲームだが、ゲームボーイ版には、敵キャラは出現せず、マイキャラも武器を持たない。なのに、アクション性はゲームボーイ版の方がはるかに高いようだ。ゲームを進めていくルートにはいくつかあるので、すべてのライフストーンが取れるように、注意して進んでいこう！ 浮遊物に乗ったり、トロッコに乗ったり、ジャンプしたりと、頭と腕を使ってタイミング良く進んでいくことがゲームクリアのポイントだ。試行錯誤をくり返し、トラップを探し出せ！



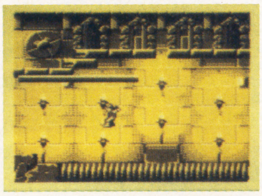
↑右端の砂山は、ふれてはならない。ここを通過するには、トロッコに乗らなければならない。トロッコはどこに？



←高い所から落ちるだけでも死んでしまう！ 要注意



↑スタート地点。木の上をジャンプして上へ。四角いブロックがライフストーンだ



→この下の道は通れない。上の道を進め!!

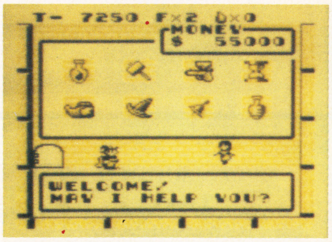
GB ソロモンズ倶楽部

ジャンル	パズル
コンティニュー	パスワード

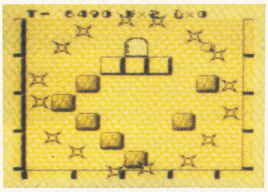
■テクモ／4月上旬発売予定／¥3300※

●名作パズル、ゲームボーイで復活！

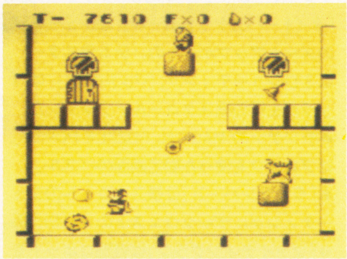
今から5年前、業務用からファミコンに移植されて大ヒットしたパズルゲーム、「ソロモンの鍵」がゲームボーイで復活する。空間に石を出現させたり、消したりして、足場を作りながら進み、鍵を取り出口へ進む。敵キャラの攻撃もかなり激しいので、それに対応する機敏な反応と、戦略性が要求される。途中、アイテムが出現したり、ショップでアイテムを購入することも可能だ。5つのレベルで、それぞれ10面まで、計50面のうち、好みの面からプレイできる親切設計。ファミコンでプレイした人も、初めてプレイする人も、絶対に楽しめるパズルアクションの名作だ。



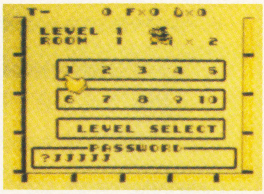
↑途中で出現するショップ。持ち金の範囲内で好みのアイテムが買える。ベルはいかがですかあ？ 妖精がカワイイ



←GOOD。面クリアの瞬間。キラキラリン!!



↑石を出現させ上へ登る。アイテムとカギを取って扉にたどり着けば1面クリア



→ステージセレクト自由。パスワードでコンティニュー

●価格に※の付いているものはすべて税込み価格です。

©1990 BLUTH GROUP, LTD., ©1991 KING RECORDS A WAVE INC ©TAKARA 1991 ©TECMO, LTD. 1991

SCHEDULE 新作スケジュール表

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月20日	BIGRUN	ジャレコ	¥8700
3月29日	ダライアスツイン	タイトー	¥8500
4月5日	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	¥9800
4月6日	ウルトラマン	バンダイ	¥7800※
4月26日	シムシティ	任天堂	¥8000※
4月下旬	ドラッケン	ケムコ	¥8500※
5月上旬	スーパープロフェッショナルベースボール(仮)	ジャレコ	未定
5月	ガデュリン	セタ	¥8800※
6月上旬	スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥8800
6月	がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻	コナミ	未定
7月	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	未定
8月	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
10月	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未定
12月	スーパーチャイニーズ4	カルチャーブレーン	未定
未定	ジェリーボーイ	CBSソニーグループ	未定
未定	白熱プロ野球ガンバリーグ	CBSソニーグループ	未定
未定	スーパーR-TYPE	アイレム	未定
未定	ウィザードリィV	アスキー	未定
未定	真・女神転生	アトラス	未定
未定	プロサッカー	イマジニア	¥8000
未定	ドラゴンクエストV	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤーVI 英雄伝説	エポック社	未定
未定	ちびまる子ちゃん ごきげん絵日記	エポック社	未定
未定	超魔界村	カプコン	未定
未定	エリア88	カプコン	¥8500
未定	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
未定	ラグーン	ケムコ	未定
未定	パチ夫くん(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	スーパーノヴァ	コピアシステム	未定
未定	ポッパーズ	サン電子	未定
未定	森田将棋(仮)	セタ	¥8800※
未定	ワンダラーズ・フロム・イース(イースIII)	トンキンハウス	未定
未定	バトルドッヂボール	バンプレスト	未定
未定	雷電伝説	東映動画	未定
未定	北斗の拳5	東映動画	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定
未定	マザー2	任天堂	未定
未定	パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮)	メルダック	未定

FAMI-COM●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月8日	AD & D ヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800
3月8日	ナムコット麻雀III マージャン天国	ナムコ	¥4900
3月15日	ふしぎの海のナディア	東宝	¥6500
3月15日	ガンサイト	コナミ	¥6000
3月15日	大航海時代	光栄	¥11800
3月21日	AD & D ヒルズファー	ポニーキャニオン	¥7800
3月21日	いただきストリート 私のお店によってって	アスキー	¥6800
3月21日	シャドウブレイン(ビデオ付)	ポニーキャニオン	¥9800
3月22日	爆笑人生劇場2	タイトー	¥5900
3月27日	じゃじゃ丸銀河大作戦	ジャレコ	¥5800
3月28日	まじかる★タルるートくん	バンダイ	¥5800
3月29日	北斗の拳4 七星覇拳伝北斗神拳の彼方へ	東映動画	¥6500
3月下旬	アンパンマンのひらがなだいすき	バンダイ	¥6800(予)
3月下旬	ロボコップ2	データイースト	¥6500
4月5日	天地を喰らうII ～諸葛孔明伝～	カプコン	¥8500
4月5日	おぼっちゃまくん	テクモ	¥6500
4月12日	ツインイーグル	ビスコ	¥5800
4月12日	ゴルビーのパイプライン大作戦	徳間書店	¥4900
4月25日	麻雀倶楽部永田町	ヘクト	¥9700
4月26日	ラグランジュポイント	コナミ	¥8500
4月26日	冒険島II	ハドソン	¥5800
4月26日	GUN-DEC	サミー	¥6000
4月中旬	オーバーホライゾン	ホットビィ	¥6800
4月中旬	NYニャンキーズ	アトラス	¥6200
4月下旬	メタルマックス	データイースト	¥7800
4月下旬	パラメデスII	ホットビィ	¥5500
4月下旬	ファジカルファイター	シグマ商事	¥6200
4月下旬	タイトーバスケットボール	タイトー	未定
4月下旬	クロックス(ディスク書換えのみ)	徳間書店	¥500※
4月	おたくの星座	M&M	¥6900
4月	紫禁城	東映動画	¥5300
4月	ウェスタン・キッズ	ビスコ	¥6800
4月	ファミリーブロック	アテナ	¥5500
4月	ドラゴンズ・レア	CBSソニーグループ	¥5900
4月	マジック・ダーツ	セタ	¥7700
5月1日	ココロン	タケル	¥6500
5月24日	ベースボール・ファイター	バップ	¥7800
5月上旬	飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	¥6300
5月中旬	囲碁指南'91	ヘクト	未定
5月下旬	ドラゴン・ウォーズ	ケムコ	未定
5月下旬	テトラスター	タイトー	未定
5月	シルヴァ・サーガ	セタ	未定
5月	ZARK LEGEND	J & U	未定
5月	AD & D プールオブレイディアンス	ポニーキャニオン	¥9800
5月	ランペルール	光栄	¥11800
5月	パチンコ大作戦	ココナッツジャパン	未定
5月	スーパードッグブービー 赤ちゃん大ぼうけんの巻	ジャレコ	未定
6月21日	超人狼戦記ウォーウルフ	タカラ	¥6500
6月28日	すごろクエスト	テクノスジャパン	¥6500
6月	忍者龍剣伝III	テクモ	未定
6月	イースIIIワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	未定
6月	マイライフ・マイラブ ぼくの夢わたしの願い	バンプレスト	¥9800
6月	エジプト	ヒューマン	¥3800(予)
7月26日	ダウンタウンスペシャル♥ くにおくんの時代劇だよ／全員集合	テクノスジャパン	¥6500
7月上旬	アルマジロ^2	アイ・ジー・エス	¥6900
7月中旬	麻雀大戦	日本物産	¥6400
7月	A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	¥7800
8月	スターウォーズ	ビクター音楽産業	未定

発売日未定

●コンバットゾーン／BPS／¥5500
●シャンカラ／アイ・ジー・エス／未定
●ゲオポリティカ島における国家興亡論／アイレム／未定
●重力装甲メタルストーム／アイレム／未定
●スパルタンX2／アイレム／未定
●パーマン2(仮)／アイレム／未定
●ヤンチャ丸2(仮)／アイレム／未定
●百の世界の物語／アスク講談社／¥5900
●ジャストブリード／エニックス／未定
●甲子園2／ケイ・アミューズメントリース／未定
●ロケットレンジャー／ケムコ／¥6000
●ディジャヴ2／ケムコ／未定
●つっぱりウォーズ／サミー／未定
●ギミック！／サン電子／未定
●クラック・バスター／セタ／未定
●FC版モンスターメーカー(仮)／ソフエル／未定
●スペースオペラ・えいなる神々／ソフトウェア興業／未定
●JuJu伝説／タイトー／未定
●カオスワールド／ナツメ／未定
●ファミリーサーキット'91／ナムコ／未定
●ちびまる子ちゃん(仮)／ナムコ／未定
●メタルスレイダーグローリー／ハル研究所／未定
●ファミコンジャンプ'91 最強の7人／バンダイ／未定
●バトルベースボール／バンプレスト／未定
●鳳凰伝説／ヒューマン／¥5900(予)
●シードック／ビック東海／未定
●ロービー／ビック東海／未定
●カブト／ビック東海／未定
●怪盗シュガー／ビック東海／未定
●大いなる完／ヘクト／未定
●株式道場パートII／ヘクト／未定
●帝都大戦／ポニーキャニオン販売／未定
●ルーンマスター／ユタカ・バンダイ／未定
●スノーブラザーズ／東亜プラン／未定
●神界／東映動画／¥9800(予)
●幻獣創世記／日本物産／未定
●オフザーケン／徳間書店／¥6400
●けろけろけろっぴの大冒険／キャラクターソフト／¥3980
●キャッツ党忍伝てやんでえ／テクモ／未定
●キックマスター／タケル／未定
●ボンバーマンII／ハドソン／未定
●ライサンバーII／データウエスト／未定

ニューソフトストリートもっと^{2}編

●スーパーファミコン用ソフトとして、新タイトルが3本発表された。「プロサッカー」(イマジニア)、「パチ夫くん(仮)」(ココナッツジャパン)、「パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮)」(メルダック)の3タイトルで、いずれも発売日は未定。

●キャラクターソフトのFC第2弾は、「けろけろけろっぴの大冒険」に決定。サンリオキャラクター、けろけろけろっぴを使ったパズルゲーム。GB版「サンリオカーニバル」も同時発表。もちろん対戦可能です。

●新規参入メーカータケルのファミコンソフト第1弾「ココロン」が5月1日発売に決定。次作「キックマスター」はおどろおどろしい雰囲気の横スクロールアクション。

●ナムコから「ちびまる子ちゃん」のゲーム化が発表された。ファミコン、PCエンジン、メガドライブの3機種で開発中、それぞれ独自のゲームになるが詳細は不明。また、ゲームギア用として野球「ギアスタジアム」、アクションゲーム「マッピー」と「ワギャン」が発表された。どれも他機種で大人気、ナムコおなじみのタイトルだ。

●タイトーがファミコン用ソフト3本発表。「タイトーバスケットボール」はシュート時のズームアップがみもの。「テトラスター」は3Dシューティング、「JuJu伝説」はゴリラが主役の横スクロールアクションだ。

●テンゲンの「MAGICAL PUZZLE POPILS」はブロックを使った固定画面のパズル。

●「ライザンバーII」は横スクロールのシューティング。データウエストのPC初作品。

●「ファイティングラン」は戦闘ロボットを使った未来のスポーツゲーム。「バニラシンドローム」は業務用から移植のAVGじたての麻雀ゲーム。共に日本物産から発売。

PC ENGINE●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月8日	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	¥6900
3月13日	レジェンド オブ ヒーロー トンマ	アイレム	¥7000
3月15日	CYBER CITY OEDO 808 ~獣の属性~(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
3月15日	タイタン	ナグザット	¥5900
3月15日	おぼっちゃまくん	ナムコ	¥6800
3月21日	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	¥5800
3月22日	マンホール(CD-ROM)	サン電子	¥6500
3月22日	イースIII ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	¥7200
3月22日	1943改	ナグザット	¥7200
3月22日	ロードスピリッツ(CD-ROM)	パック・イン・ビデオ	¥7200
3月29日	TVスポーツ・フットボール	ビクター音楽産業	¥6700
3月29日	三国志~英傑天下に望む~(CD-ROM)	ナグザット	¥8800
3月29日	モトローダーII	メサイヤ	¥6500
3月29日	ダウンロード2(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
3月29日	エグザイル(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月29日	コラムス	日本テレネット	¥6400
3月下旬	サイレントデバッガーズ	データイースト	¥6800
4月5日	ポピュラス	ハドソン	¥7800
4月5日	ハイグレネーダー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
4月5日	エルディス(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
4月5日	コズミックファンタジー2(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
4月19日	パチ夫くん 幻の伝説(専用ハンドル付き CD-ROM)	ココナッツジャパン	¥12800
4月19日	アドベンチャーアイランド	ハドソン	¥5300
4月26日	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」4号(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
4月上旬	ヘルファイアーS(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
4月上旬	都市転送計画~エターナルシティ~	ナグザット	¥6900
4月上旬	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	¥6200
4月	ハットリス	マイクロキャビン	¥5800
4月	改造町人シュビビンマン2~新たなる敵~	メサイヤ	¥6600
5月上旬	魔笛伝説アストラリウス(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	¥6300
5月	シャーロックホームズの探偵講座(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7200
6月	盟約の定義	ヒューマン	¥7200(予)
6月	スクウィーク	ビクター音楽産業	未定
7月上旬	トリッキー	アイ・ジー・エス	¥6900
7月上旬	F1サーカス2 POLE TO WIN	日本物産	¥6900
7月	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
7月	パチ夫くん 十番勝負	ココナッツジャパン	未定
7月	メタルストーカー	フェイス	未定
7月	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」5号(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
7月	バリスティックス	ビクター音楽産業	未定

発売日未定

- ●レインボーアイランド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ワードナの森(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ストライダー飛龍(SG対応)/NECアベニュー/未定
- ●スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●フォゴットンワールド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ギャラクシーフォース/NECアベニュー/未定
- ●マイト&マジックBOOK I (CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●マイト&マジックBOOK II (CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●スプラッシュレイク(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●立体将棋(森田将棋・仮)/NECアベニュー/未定
- ●スーパー大旋風(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ホラーストーリー(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●チキチキボーイズ(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ゲイングランド/NECアベニュー/未定
- ●天地を喰らう/NECアベニュー/未定
- ●ボナンザブラザーズ/NECアベニュー/未定
- ●ドラゴンブリード/アイレム/未定
- ●レーシング魂/アイレム/未定
- ●クライングドラゴン/アスミック/未定
- ●太平記(CD-ROM)/インテック/未定
- ●戦国関東三国志(CD-ROM)/インテック/¥6800
- ●TATSUJIN/タイトー/未定
- ●天狗/タイトー/未定
- ●マーブルマッドネス/テンゲン/未定
- ●ピーターパックラット/テンゲン/未定
- ●MAGICAL PUZZLE POPILS(CD-ROM)/テンゲン/未定
- ●魔導戦士(仮・CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●ゼロ・ウィング(CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●熱血高校ドッヂボール部PCサッカー番外編(仮・CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●熱血高校ドッヂボール部PCサッカー番外編(仮)/ナグザット/未定
- ●ちびまる子ちゃん(仮)/ナムコ/未定
- ●パワーイレブン/ハドソン/未定
- ●天外魔境II (CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●モンビット(CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●PC原人II/ハドソン/未定
- ●ドラえもんII (仮)/ハドソン/未定
- ●コブラII・伝説の男(CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●LOOM(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●エフェラ&ジリオラ(CD-ROM)/ブレイングレイ/未定
- ●ホームデータの囲碁(仮)/ホームデータ/未定
- ●サバイバルランナー(仮)/ホームデータ/未定
- ●ああっ女神さまっ/メサイヤ/未定
- ●スプレンディド・サーガ/メサイヤ/未定
- ●魔物ハンター妖子~魔界からの転校生~(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●神聖刻紀ブリーダーズ・ワース(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM)/リバーヒルソフト/未定
- ●ファイティングラン/日本物産/未定
- ●バニラシンドローム(CD-ROM)/日本物産/未定
- ●ボンピングワールド(CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●ファイナルソルジャー/ハドソン/未定
- ●Super Cluster(仮)/メディアリング/未定
- ●1941(SG専用)/ハドソン/未定
- ●ニュートピアII/ハドソン/未定
- ●パワーリーグIV/ハドソン/未定
- ●迷宮島SPECIAL/アイレム/¥6700

MEGA DRIVE●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月8日	バハムート戦記	セガ	¥6800
3月19日	ふしぎの海のナディア	ナムコ	¥6500
3月22日	魔物ハンター妖子~第7の警鐘~	メサイヤ	¥6500
3月22日	ヴァリスIII	日本テレネット	¥8400
3月29日	斬~夜叉円舞曲~	ウルフチーム	¥8500
3月29日	雀偵物語	日本テレネット	¥8400
3月29日	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	¥8700
3月下旬	ミッドナイトレジスタンス	データイースト	¥7800
3月下旬	ワードナの森	ビスコ	¥6300
3月	スーパーエアウルフ	九娯貿易	¥6800
4月26日	三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ	未定
4月26日	ラングリッサー	メサイヤ	¥7300
4月26日	ゼロウィング	東亜プラン	¥8000
4月27日	ブルーアルマナック	講談社経営総研	¥8700(予)
4月下旬	火激	ホットビィ	¥7700
4月下旬	DINO LAND	ウルフチーム	¥6800
4月下旬	アークスオデッセイ	ウルフチーム	未定
4月	VERYTEX	アスミック	¥6800
4月	紫禁城	サン電子	¥6500
5月31日	アドバンスド大戦略 ~ドイツ電撃作戦~	セガ	未定
5月下旬	牛若丸三郎太物語~24時間戦えますか?~	セガ	未定
5月	モンスターワールドIII	セガ	未定
5月	ファステスト・ワン	ヒューマン	¥7500(予)
5月	ボナンザブラザース	セガ	未定
5月	ファイアームスタング	タイトー	未定
6月14日	マーベルランド	ナムコ	¥7000
6月	忍者武雷伝説(仮)	セガ	未定
6月	ジュエルマスター	セガ	未定
6月	エイリアンストーム	セガ	未定
6月	レンタヒーロー	セガ	未定
7月	ソニックザヘッジホッグ(仮)	セガ	未定
7月	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	¥7000(予)
7月	マスターオブモンスターズ	東芝EMI	未定
未定	宇宙戦艦ゴモラ	UPL	未定
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	未定
未定	天下布武	ゲームアーツ	未定
未定	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	未定
未定	LUNAR(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	F1コンストラクターズ(仮)	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイトダックス	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	マスター オブ ウェポン	タイトー	未定
未定	サンダーフォックス	タイトー	未定
未定	空牙	データイースト	¥6800
未定	ヴァザム	トレコ	未定
未定	タスクフォース・ハリアーEX	トレコ	未定
未定	ストリートスマート	トレコ	未定
未定	ちびまる子ちゃん(仮)	ナムコ	未定
未定	雷電伝説	マイクロネット	未定
未定	ソーサルキングダム	メサイヤ	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スラップファイト	東亜プラン	未定
未定	ロード・バスターズ	日本テレネット	¥6800

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月7日	R-TYPE	アイレム	¥3600※
3月8日	戦国忍者くん	UPL	¥3800※
3月8日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥4500※
3月20日	ファーステスト・ラップ	バップ	¥3800※
3月22日	ミニパット	A-WAVE	¥3400※
3月26日	ラブルセイバー	キングレコード	¥3500※
3月29日	ジェムジェム	ビック東海	¥3800※
3月29日	ファミリージョッキー	ナムコ	¥3500※
4月5月	パロディウスだ！	コナミ	¥3800※
4月5日	ソロモンズ倶楽部	テクモ	¥3300※
4月12日	ファイナル・リバース	東映動画	¥3400※
4月19日	茶々丸パニック	ヒューマン	¥2900※
4月19日	カーブノア	コナミ	¥3800※
4月19日	Little Master～ライクバーンの伝説～	徳間書店	¥4200※
4月20日	スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥3980※
4月26日	ミッキーマウスII	ケムコ	¥3090※
4月26日	熱血高校サッカー部 ワールドカップ編	テクノスジャパン	¥3500※
4月26日	ラッキーモンキー	ナツメ	¥3090※
4月26日	キッチンパニック	ココナッツジャパン	¥3800※
4月26日	相撲ファイター東海道場所	アイマックス	¥3500※
4月中旬	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	¥3800※
4月下旬	からくり剣豪伝ムサシロード	ユタカ	¥3500※(予)
4月	ワールドアイスホッケー	アテナ	¥3500※
4月	ドラゴンズ・レア	CBSソニーグループ	¥3500※
4月	トーピドー・レンジ	セタ	¥3800※
5月上旬	スノーブラザーズJr.	ナグザット	¥3800※
5月中旬	レジェンド「明日への翼」	クエスト	未定
5月下旬	東尾修監修プロ野球スタジアム'91	徳間書店	¥4200※
5月	アスミッくんワールド2	アスミック	未定
5月	メガリット	アスミック	未定
5月	ウィザードリィ外伝I	アスキー	¥4635※
5月	チョップリフター2	ビクター音楽産業	¥3400※
5月	ロックマンワールド	カプコン	¥3500※
5月	一発逆転／DX馬券王	アスミック	未定
5月	PoPeYe2	シグマ商事	¥3500※
5月	SDコマンドワールドGARMSオペレーションガンダム	バンダイ	¥3500※
6月28日	人生ゲーム伝説	タカラ	¥3980※
6月	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	¥4800
6月	キャッスルロード(仮)	メルダック	未定
7月上旬	ヴァトルギウス	アイ・ジー・エス	¥3900※
7月中旬	スーパーチャイニーズランド2	カルチャーブレーン	¥3980※
7月	ウルティマ外伝(仮)	ポニーキャニオン	未定
7月	恋は駆け引き	ポニーキャニオン販売	¥3000
7月	エアロスター(仮)	ビック東海	未定
8月	ちびまる子ちゃんII	タカラ	¥3800※(予)
未定	ハットリス	BPS	¥3300※
未定	元祖ヤンチャ丸	アイレム	未定
未定	フリートコマンダーVS	アスキー	¥4635※
未定	TWIN	アテナ	¥3500※
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	レインボーチップス	カネコ	未定
未定	セレクション2	ケムコ	未定
未定	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
未定	Mr.珍のグルメパラダイス	セタ	¥3500※
未定	エレベーターアクション	タイトー	未定
未定	鉄道王II	デービーソフト	¥3500※
未定	中嶋悟F1-HERO GB ワールドチャンピオンシップ1991	バリエ	未定
未定	ダルマンバスターズ	バンプレスト	未定
未定	ハート&ハート	ヘクト	未定
未定	天神怪戦2	メルダック	未定
未定	紫禁城	東映動画	未定
未定	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	未定
未定	ムー(仮)	ハドソン	未定

GAME GEAR ●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月8日	タイトーチェイスHQ	タイトー	¥3800
3月15日	ヘッドバスター	メサイヤ	¥3500
3月21日	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	セガ	¥3800
3月29日	キネティック・コネクション	セガ	¥3800
3月29日	デビリッシュ	GENKI	¥3800
3月上旬	ジャンクション	マイクロネット	¥3000
4月5日	ギアスタジアム	ナムコ	¥3500
4月26日	The GG忍(仮)	セガ	¥3800
4月26日	スクウィーク	ビクター音楽産業	¥3800
4月上旬	スーパーゴルフ	シグマ商事	¥3800
4月	紫禁城	サン電子	¥3800
4月	琉球	フェイス	¥3800
5月17日	がんばれゴルビー(仮)	セガ	未定
5月24日	マッピー	ナムコ	¥3500
5月	パット&パター	セガ	未定
5月	ファンタジーゾーンGEAR オパオパJRの冒険	サンリツ電気	¥4200
6月上旬	グリフォン	日本テレネット	未定
6月	フロッガー(仮)	セガ	未定
6月	アンパンマン(仮)	セガ	未定
7月	ワギャン	ナムコ	未定
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	未定
未定	ファンタジーボール(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	大戦略G(仮)	システムソフト	未定
未定	対戦カンフー(仮)	セガ	未定
未定	スペースハリアー3	セガ	未定
未定	OUT RUN	セガ	未定
未定	エイリアンストーム	セガ	未定
未定	アレックスキッド	セガ	未定
未定	ゴールデンアックス	セガ	未定
未定	ミレニアム(仮)	セガ	未定
未定	ハレーウォーズ	タイトー	未定
未定	ラスタンサーガ	タイトー	未定
未定	MAGICAL PUZZLE POPILS	テンゲン	未定
未定	ラジ吉伝説(仮)	マイクロキャビン	未定
未定	ラビリンスストーン	ゲームアーツ	未定

LYNX ●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	価格
未定	A・P・B	未定	未定	ザイボット	未定
未定	ワールドカップサッカー	未定	未定	オールスターバスケットボール	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	ピンボール・シャッフル	未定
未定	ニンジャガイデン	未定	未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定
未定	チェッカー・フラッグ	未定	未定	シャンハイ	未定
未定	ウォーバード	未定	未定	バイキングチャイルド	未定
未定	トーナメント・サイバーボール	未定	未定	パックランド	未定
未定	グリッド・ランナー	未定	未定	ローリングサンダー	未定
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定	未定	ロボスカッシュ	未定
未定	ターボ・サブ	未定			
未定	ブロックアウト	未定			
未定	720°	未定			
未定	S.T.U.N ランナー	未定			
未定	LYNXカジノ	未定			

NEO GEO ●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
未定	キング オブ ザ モンスターズ	SNK	未定
未定	バーニングファイト	SNK	未定
未定	ASO II	SNK	未定
未定	ゴーストパイロット	SNK	未定
未定	戦国伝承	SNK	未定
未定	クイズ大捜査線	SNK	未定
未定	ラギ	アルファ電子	未定
未定	ブロックパラダイス	アルファ電子	未定
未定	みなさんのおかげさまです～大すごろく大会～	モノリス	未定

これが"てっぺん"。
ゲームセンターから"モンスター"マシンが飛び出した。その名は「ネオ・ジオ」。最大330メガの大容量を始めとするハイパースペックが、これまでの家庭用ゲームマシンのすべての常識をはるかに越えた。ドラマチックワールドがキミを待つ。"てっぺん"を手にせよ!
すべてに"リアル"。
The Future Is Now
SNK
▶League Bowling
[リーグボウリング]
ポップでホットでスリリング、エブリバディが盛り上がる
▶Joy Joy Kid
[ジョイジョイキッド]
ブロックだらけの塔の中、知恵と勇気で上がっておいで
"ダントツ"MVS。
ゲームセンターでも「ネオ・ジオ」のパワーは圧巻。可能性を満載し、さらに進化を遂げる。
▶Ninja Combat
[ニンジャコンバット]
悪の忍者集団を滅ぼすべく、戦いの火蓋は切られた
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載
"オドロキ"メモリーカード。
Max 330mega Pro-Gear spec Advanced Entertainment System NEO・GEO
▶ネオ・ジオの誘惑◀
[サイバーリップ]
軍用コンピュータが暴走、コロニーは魔の要塞と化した
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載
▶Cyber Lip
[ザ・スーパースパイ]
テロ組織を粉砕すべく、唯ひとり敵の中へ
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載
▶The Super Spy
"てっぺん"ネオ・ジオ。
ゲームセンターマシン〔MVS〕の興奮をそのまま家庭で。脅威の体験を保証しよう。
胸熱くするエキサイティング・ラインナップ、集結。―今後も続々登場、どうご期待!―
ナム-1975
地獄へ、再び
ベースボールスターズ プロフェッショナル
役者は揃った。
トッププレイヤーズゴルフ
華麗なる闘い。
麻雀狂列伝
勝負、女、夜の喧嘩。
マジシャンロード
魔の世界へ。
ライディングヒーロー
頂点をめざせ。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™
通信販売のお知らせ
通販専用フリーダイヤル
0120-06-8058
本体・ゲームソフト・オプション類がすべて"通信販売"でお求め頂けます。お支払い方法も一括払い(現金書留・郵便為替・銀行振込)のほか、手軽な分割払いをご用意。詳しくは、通話料金無料の専用のフリーダイヤルまで。ご希望の方には通販案内をお送りしています。
「ネオ・ジオ」に関するあらゆるご質問・ご相談にお答えする"なんでも相談室"で、お近くのお店を即ご紹介いたします。もちろん、新作情報、ゲームの質問等もお待ちしています。
ネオ・ジオなんでも相談室
☎06-338-8188
株式会社 エス・エヌ・ケイ● 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌウィラージュビル 実用新案出願中 「NEO・GEO」はSNKの登録商標です C 1991 SNK CORP.

HIPPON SUPER! ヒッポン スーパー
No.4
1991年4月4日発行 第6巻第4号(通巻108号) 発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 編集人 井上裕務 雑誌編集部☎03(3239)0237
発行所 JICC
定価 490円(本体476円)

© JICC 1991 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 07689-04